DL3 DL4 DL5 Troisième et quatrième parties : personnages de niveaux 6-8 9131



Une Aventure pour les Règles Avancées

LES DRAGONS DE L'ESPOIR
LES DRAGONS DE LA DESOLATION
LES DRAGONS DU MYSTERE

Tracy Hickman

Michael Dobson

TSR™

TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

DRAGONLANCE™

Une Aventure pour les Règles Avancées

La saga de DRAGONLANCE continue

Après avoir libéré les 800 captifs des cachots de Pax Tharkas, vous êtes traqués par les armées de Verminaard, le cruel seigneur-dragon. Votre unique espoir consiste à trouver les portes de Thorbardin, l'antique royaume des nains, scellées depuis des lustres. Mais tous ignorent leur emplacement, ou même si elles existent encore... Franchissant les cols enneigés des Monts Kharolis et la plaine de Dergoth, hantée par le spectre d'armées anéanties, il vous faudra chercher au coeur d'une sinistre montagne, la Tête-de-Mort, la clef qui vous mènera tous vers la sécurité.

Mais la partie est encore loin d'être gagnée. Les draconiens ont envahi la totalité des régions civilisées au nord. Et même si vous parvenez à pénétrer à l'intérieur de Thorbardin, quel prix exigeront les barons des nains pour laisser le passage aux fugitifs? Réussirez-vous votre mission avant l'arrivée des troupes des draconiens?

"Les dragons de l'espoir" et "Les dragons de la désolation" marquent la fin du Livre Premier de DRAGONLANCE. En outre, vous trouverez dans "Les dragons du mystère" une foule de renseignements indispensables pour votre campagne, retraçant la création du monde, le panthéon des vrais dieux et le passé des héros, ainsi qu'une carte des constellations de Krynn et un plan en couleurs du continent d'Ansalon. Il est possible de jouer ces aventures aussi bien de façon autonome que comme la suite de cette grandiose aventure.



LES DRAGONS DE L'ESPOIR

Tracy Hickman



LES DRAGONS DE LA DESOLATION

Tracy Hickman

Michael Dobson



LES DRAGONS DU MYSTERE

Michael Dobson

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

Ce module est conçu pour être joué avec les Règles Avancées de DONJONS & DRAGONS®.

Imprimé en FRANCE par Publi R.A. Paris



A découper suivant
les pointillés

Cartes des Personnages

TANIS *guerrier demi-elfe du 7ème niveau*

FOR 16 **SAG** 13 **CON** 12 **CACAO** 14
INT *12* **DEX** *16* **CHA** *15* **AL** *NB* **PV** *55*

CA *4 (armure de cuir +2,* bonus de DEX)

ARMES *épée longue +2* (1-8/1-12)
arc long et carquois avec 20 flèches (1-6/1-6)
dagues (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum)

LANGUES commun, elfe qualinestien, nain des collines, langue des steppes

LUNEDOR *Prêtresse humaine du 6ème niveau*

FOR *12* **SAG** *16* **CON** *12* **CACAO** *16*
INT *12* **DEX** *14* **CHA** *17* **AL** LB **PV** *29*



CA 8 (armure de cuir)

ARMES *fronde +1* et 20 billes (2-5/2-7)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum) + *médaillon de la foi*

CAPACITES
Langues: commun, langue des steppes, nain des collines, elfe qualinestien
Sorts: 5 sorts de ler niveau, 5 sorts de 2ème niveau, 3 sorts de 3ème niveau et 1 sort du 4ème niveau par jour.

CARAMON *guerrier humain du 7ème niveau*

FOR *18/63* **SAG** *10* **CON** *17* **CACAO** *14*
YINT *12* **DEX** *11* **CHA** *15* **AL** LB **PV** *67*

CA *6* (cotte de mailles et petit bouclier)

ARMES épée longue (1-8/1-12)
lance de fantassin (1-6/1-6)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum)

LANGUES commun, langue des steppes



RIVEBISE *Ranger humain du 6ème niveau*

FOR *18/35* **SAG** *14* **CON** *13* **CACAO** *14*
INT *13* **DEX** *16* **CHA** *13* **AL** LB **PV** *42*

CA 5 (armure de cuir et petit bouclier, bonus de DEX)

ARMES *épée longue +2* (1-8/1-12)
arc court et carquois de 20 flèches (1-6/1-6)
couteau de chasse +1 (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum)

LANGUES commun, langue des steppes, elfe qualinestien, nain des collines



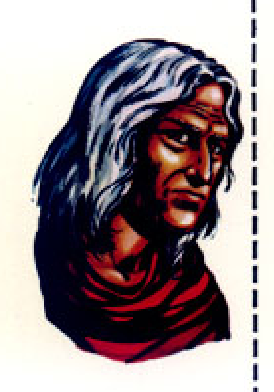
RAISTLIN *Magicien humain du 4ème niveau*

FOR *10* **SAG** *14* **CON** *10* **CACAO** *20*
INT *17* **DEX** *16* **CHA** *10* **AL** N **PV** *15*

CA 5 (Bâton de Magius, bonus de DEX)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pac/1000 ppo maximum) + *bâton de Magius* (protection +3, +2 au "toucher" dégâts 1-8, possibilité de jeter les sorts de *lumière éternelle* et de *chute de plume* une fois par jour)

CAPACITES Langues: commun, elfe qualinestien, magius
Sorts: 4 sorts de ler niveau, 2 sorts de 2ème niveau et 1 sort du 3ème niveau par jour.



SILEX FORGEFEU *Guerrier nain du 6ème niveau*

FOR *16* **SAG** *12* **CON** *18* **CACAO** *16*
INT *7* **DEX** *10* **CHA** *13* **AL** NB **PV** *60*

CA 6 (armure de cuir clouté et petit bouclier)

ARMES *2 hachettes +1* (1-6/1-4)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum)

LANGUES commun, nain des collines



STURM VIVELAME *Guerrier humain du 7ème niveau*

FOR *17* **SAG** *11* **CON** *16* **CACAO** *14*
INT *14* **DEX** *12* **CHA** *12* **AL** LB **PV** *63*

CA 5 (cotte de mailles)

ARMES *espadon +3* (1-10/3-18)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum)

LANGUES commun, elfe qualinestien, langue des steppes, solamnien, elfe silvanestien



TASSLEHOFF RACLE-PIEDS *Voleur kender (petite-personne) du 6ème niveau*

FOR *13* **SAG** *12* **CON** *15* **CACAO** *19*
INT *9* **DEX** *16* **CHA** *11* **AL** N **PV** *24*

CA 5 (armure de cuir et petit bouclier, bonus de DEX)

ARMES *bâton à braillance:* équivaut à la combinaison fronde (bille) (2-5/2-7) et *canne d'escrime +2* (1-6/1-4)
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa:/1000 ppo maximum) + outils de voleur, étui de carte en cuir



TABLEAU DES STATISTIQUES DES MONSTRES

NOM	CA	DE	DV	pv	AT	DEGATS	AS	DS	AL	CACAO	REF
Abeille géante (Ouvrière)	6	9"/30"	3+1	V	1	1-3 + poison	Oui	Non	Néant	16	**M2**
Abeille géante (Reine)	5	12"/30"	8+6	V	0	N/A	Non	Non	N	N/A	**M2**
Abeille géante (Soldat)	5	12"/30"	4+2	V	1	1-4 + poison	Oui	Non	N	15	**M2**
Aigle géant	7	3"/48"	4	V	3	1-6/1-6/2-12	Oui	Oui	N	15	**M**
Ame	N/A	9"	N/A	N/A	N/A	N/A	Oui	Oui	V	N/A	**M2**
Apparition	0	24"	8	V	1	S	Non	Oui	CM	12	**M**
Araignée géante	4	3""12"	4+4	V	1	2-8	Oui	Non	CM	15	**M**
Attrapeur	3	3"	12	72	4+	S	Oui	Non	N	9	**M**
Bandits (humains)	8	12"	1-4	V	1	1-6	Non	Non	NM	V	**M**
Blaireau géant	4	6"(3")	3	V	3	1-3/1-3/1-6	Non	Non	N	16	**M**
Cerf blanc	-5	24"	10	77	3	1-12/1-6/1-6	Non	Oui	LB	10	**M**
Criquet des cavernes	4	6", gant 3"	1+3	V	Néant	Néant	Oui	Non	N	18	**M2**
Chien de lune	V	30"	8+16	V	1	3-12	Oui	Oui	NB	12	**M2**
Chasseurs (humains)	8	12"	1-4	V	1	1-6	Non	Non	N	V	**M**
Criard	7	1"	3	V	0	0	Non	Non	N	N/A	**M**
Demi-liche	-6	S	S	50	S	S	Oui	Oui	NM	9	**M2**
Derro	4/7	9"	3	V	1ou2	Selon l'arme	Oui	Oui	CM	15/16	**M2**
Derro, savant	4	9"	5-8	V	1ou2	Selon l'arme	Oui	Oui	CM	12/15	**M2**
Dogue des ombres	6	18"(9")	4	V	1	2-8	Oui	Oui	N(M)	15	**M2**
Draconien, Baaz	4	6"/[15"]/18"	2	V	1/2	1-8;1-4/1-4	Non	Oui	CM	16	**DL3-4**
Draconien, Bozak	2	6"/[15"]/18"	4	V	1/2	1-4/1-4	Oui	Oui	LM	15	**DL3-4**
Draconien, Kapak	4	6"/[15"]/18"	3	V	1	1-4 + poison	Oui	Non	LM	15	**DL3-4**
Dragon d'or (Vesperella)	-2	12"/24"	12	96	3	1-8/1-8/6-36	Oui	Non	CB	9	**M**
Dragon de cuivre (Flamboyeur)	2	12"/24"	7	48	3	1-4/1-4/4-16	Oui	Non	CB	13	**M**
Dragon des ombres	-2	18"/24"	6+6	50	3	2-5/2-5/3-12	Oui	Oui	NM	13	**M2**
Dragon rouge (Braise)	+1	9"/24"	11	88	3	1-8/1-8/3-30	Oui	Non	CM	10	**M**
Elan (animal de troupeau)	7	15"	3	V	1	2-12	Non	Non	N	16	**M**
Enlaceur	0	3"	11	66	1	5-20	Oui	Oui	CM	10	**M**
Ettin	3	12"	10	60	2	2-16/3-18	Non	Oui	CM	10	**M**
Fantôme	0/8	9"	10	V	1	S	Oui	Oui	LM	10	**M**
Fongus violet	7	1"	3	V	1-4	S	Oui	Non	N	16	**M**
Galeb duhr	-2	16"	10	60	2	4-24	Oui	Oui	N	10	**M2**
Ghast	4	15"	4	V	3	1-4/1-4/1-8	Oui	Oui	CM	15	**M**
Golem de pierre	5	6"	N/A	60	1	3-24	Oui	Oui	N	12	**M**
Kender (petite-personne)	7	9"	1-4	V	1	1-6ou selon l'arme	Oui	Oui	LB	V	**M**
Lamie noble	6	9"	10+1	66	1	1-6	Oui	Non	CM	10	**F**
Léopard des neiges	6	12"	3+2	V	3	1-3/1-3/1-6	Oui	Oui	N	16	**M**
Lézard souterrain	5	12"	6	V	1	2-12	Oui	Non	N	13	**M**
Limace géante	8	6"	12	V	1	1-12	Oui	Oui	N	9	**M**
Limon vert	9	0"	2	V	0	0	Oui	Oui	N	16	**M**
Loup	7	18"	2+2	V	1	2-5	Non	Non	N	16	**M**
Loup des glaces	5	18"	6	V	1	2-8	Oui	Non	N/M	13	**M**
Momie	3	6"	6+3	50	1	1-12	Oui	Oui	LM	13	**M**
Nain des collines	4	6"	1-4	V	1	1-8ou selon l'arme	Oui	Oui	LB	V	**M**
Nain des montagnes	4	6"	1+1 /4+1	V	1	1-8ou selon l'arme	Oui	Oui	LB	V	**M**
Nain des ravines	8	12"	2	V	1,2	1-6ou1-4/1-4	Non	Oui	CN	16	**DL4**
Nécrophage	5	12"	4+3	V	1	1-4	Oui	Oui	LM	15	**M**
Ogre	5	9"	4+1	V	1	1-10 ou selon l'arme	Non	Non	CM	15	**M**
Ombre	7	12"	3+3	V	1	2-5	Oui	Oui	CM	16	**M**
Ombre de feu	0	6"	13+3	117	3ou1	1-6/1-6/3-18 ou 2-40	Oui	Oui	CE	9	**DL3-4**
Ours des cavernes	6	12"	6+6	V	3	1-8/1-8/1-12	Oui	Non	N	13	**M**
Perceur	3	1"	1-4	V	1	V	Oui	Non	N	V	**M**
Phacochère	7	12"	3	V	2	2-8/2-8	Non	Non	N	16	**M**
Pudding mortel	7	12"	8+1	V	1	4-24	Oui	Oui	N	12	**M2**
Rat géant	7	12"/16"	1	1-4	1	1-3	Oui	Non	N(M)	20	**M**
Scolyte géant	3	6"	5	V	1	5-20	Non	Non	N	15	**M**
Seigneur squelette	2	6"	9+12	60	1	1-8(PM) /1-12(G)	Oui	Oui	N(M)	10	**F**
Spectre	2	15"/30"	7+3	V	1	1+8+S	Oui	Oui	LM	13	**M**
Spectre asservi	2	30"	3	15	1	1+8	Non	Oui	CM	16	**DL3-4**
Squelette	7	12"	1	V	1	1-6	Non	Oui	N	19	**M**
Vautour géant	7	3"/24"	2+1	V	1	1-4	Non	Non	N	16	**M2**

ABBREVIATIONS

AL = alignement
AS = attaques spéciales
AT = nombre d'attaques par round
CA = classe d'armure
CACAO = coup atteignant une classe d'armure 0 (bonus de race, de force et d'arme non compris)
CB = chaotique bon
CM = chaotique mauvais
CN = chaotique neutre
DE = déplacement
DL (X)– = se trouve dans DL (X)
DS = défenses spéciales
DV = dés de vie
F = se trouve dans le FIEND FOLIO
LB = loyal bon
LM = loyal mauvais
LN = loyal neutre
M = se trouve dans le MANUEL DES MONSTRES I
M2 = se trouve dans le MANUEL DES MONSTRES II
N = neutre absolu
N/A = non applicable
NB = neutre bon
NM = neutre mauvais
pv = points de vie
REF = ouvrage de référence
S = spécial
V = variable

TABLEAU DES RENCONTRES ALEATOIRES

Aux rencontres et événements prévus dans le cadre de ce module viennent s'ajouter les rencontres aléatoires que vous pouvez distiller à votre guise. Vous avez toute latitude de modifier la fréquence des tirages, voire même de n'en tenir aucun compte si le groupe s'avère considérablement affaibli. Bien menées, les rencontres aléatoires ajoutent piment et passion au jeu.

Utilisez les tables ci-contre pour mettre en scène une rencontre aléatoire dans la troisième et la quatrième partie du Livre Premier de DRAGONLANCE. Les Tables 1 et 3 présentent la liste de toutes les régions qu'il est possible d'explorer au cours de l'aventure. A droite se trouve une colonne libellée "Périodicité", précisant le fréquence des tirages pour déterminer qu'une rencontre aléatoire survient dans cette zone. Par exemple, "1/3 heures" signifie que vous devez jeter le dé toutes les 3 heures de jeu lorsque vous vous trouvez dans cette région. Pour effectuer un tirage de rencontre aléatoire, lancez 1d10. Un résultat de 1 indique qu'une rencontre aléatoire se déroule.

En ce qui concerne "Les Dragons de l'espoir", relancez 1d10 et ajoutez le résultat obtenu au nombre de la colonne libellée "Portée". Reportez-vous alors à la Table 2 pour découvrir la rencontre aléatoire en question.

Table 1 : Tirages de rencontres aléatoires

Région	Périodicité	Portée
Vallon d'espérance	1/3 heures	+1
Montagnes	1/3 heures	+2
Plaines de Dergoth	1/4 heures	+8
Tête-de-Mort	1/3 tours	+15
Tunnels de vapeur	1/4 tours	+22

Table 2 : Rencontres aléatoires

2. 1-12 Neidars (nains des collines)
3. 1-20 aigles géants
4. 1-4 élans
5. 1-2 ours des cavernes
6. 1 chien de lune
7. 1 cerf blanc

Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (d4 +2) hexagone sur la carte des contrées sauvages.

8. 1-12 Neidars
9. 1-12 Neidars
10. 2-20 humains (bandits)
11. 1-2 léopards des neiges
12. 2-8 loups des glaces
13. 2-20 draconiens baaz
14. 2-20 ogres
15. 1 chien de lune
16. 1 fantôme
17. 1 âme
18. 2-20 ombres
19. 1 spectre
20. 2-8 dogues des ombres
21. 1-4 âme en peine
22. 2-20 Aghars
23. 1-4 fongus violet
24. 2-20 prisonniers kenders (petites-gens)
25. 1-3 limons verts
26. 4-40 rats géants
27. 3-18 perceurs
28. 2-8 criards
29. 1 attrapeur
30. 2-20 Aghars
31. 2-20 Aghars
32. 2-20 Aghars

Table 3 : Tirages de rencontres aléatoires

Région	Périodicité	Portée
Plaines de Dergoth	1/4 heures	d8
Royaume des Hylars	2/heure	d6+6
Corridors déserts	1/4 heures	d6+8
Taupinières	1/2 heures	d10+11
Royaumes de tous les dangers	1/3 heures	d10+18
Vallée des Barons	1/2 heures	d6+26

Table 4 : Rencontres aléatoires

1. 1 cerf blanc
Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (d4 + 2) hexagone sur la carte.
2. 4-6 draconiens bozaks
3. 2-12 draconiens kapaks
4. 2-8 chasseurs (humains)
5. 10-20 ogres
6. 2-16 loups
7. 2-12 phacochères
8. 3-30 mineurs Hylars (nains des montagnes)
9. 8-18 gardes Hylars
10. 1-10 Aghars
11. 1-2 blaireaux géants
12. 1 galeb duhr
13. 2-8 araignées géantes
14. 12-22 Theiwars (derros)
15. 1-4 fongus violets
16. 2-8 enlaceurs
17. 1-4 puddings mortels
18. 1-4 limaces géantes
19. 2-20 criquets des cavernes
20. 2-8 Klars (nains des collines)
21. 1 scarabée
22. 1 kender (égaré)
23. 1 lamie noble
24. 10-20 ogres
25. 1 ettin
26. 2-8 dogues des ombres
27. 16-25 squelettes
28. 1-2 lézards souterrains
29. 3-13 vautours géants
30. 1-8 ghasts
31. 1-2 momies
32. 1 spectre

Lunedor, une princesse de la tribu de Que-Shu, tomba amoureuse de Rivebise, le fils d'un roturier. Le chef, son père, exigea que Rivebise prouve sa valeur en partant en quête de magie et de puissance.

Rivebise revint des terres interdites avec un bâton de cristal. Refusant de croire que l'objet était enchanté, le père de Lunedor ordonna que Rivebise fut lapidé. La princesse courut le rejoindre et le bâton les *téléporta* à l'abri. Avec l'aide des Compagnons de l'auberge, ils eurent la révélation des vrais dieux d'antan, et Lunedor devint une authentique prêtresse.

Le coeur de Lunedor est pur; elle aime son fiancé, Rivebise, corps et âme. Elle sert Mishakal, la déesse de la guérison. Elle est brave, respectueuse et très pieuse. Elle pleure son peuple - massacré par Verminaard - et désire ardemment retrouver l'atmosphère paisible des steppes qu'elle connut autrefois.

Tanis eut pour mère une jeune elfe qui fut enlevée par des humains retournés à la sauvagerie dans les sombres années qui suivirent le Cataclysme. Elle parvint à s'enfuir pour trouver refuge à Qualinost, où elle mourut en couches. Bien qu'ayant élevé l'enfant, les elfes de Qualinost n'acceptèrent jamais totalement son héritage bâtard. Tanis se mit à voyager, incapable de trouver un foyer avant qu'il ne s'installe à Solacium après nombre d'années par monts et par vaux. Il y rencontra ceux qui allaient devenir les Compagnons de l'auberge.

Laurana aime Tanis depuis de longues années, mais le coeur du demi-elfe hésite entre cette elfe de grande beauté et une femme de race humaine, Kitiara, la demi-soeur de Caramon et Raistlin. Quittant Solacium, Kitiara s'en est allée vers le nord pour ne jamais revenir... On ignore ce qu'il est advenu d'elle.

La personnalité de Tanis est déchirée entre ses antécédents elfe et humain, et il ne se sent chez lui nulle part. A la fois un être gentil et un ami sincère, il est victime de crises de dépression et de mélancolie. Naturellement doué pour commander, il est également un guerrier redoutable et un authentique héros.

Rivebise, un chasseur de la tribu de Que-Shu, foula le sol de terres éloignées et entendit quantité d'étranges histoires. Il aimait la princesse Lunedor, mais cette dernière était promise au fils du clerc du village. Ainsi qu'il en avait le droit, Rivebise défia cette décision et accepta d'entreprendre une quête pour décider de son futur mariage. Il découvrit un bâton de cristal bleu dans la cité de Tsak Tsaroth mais le père de Lunedor, furieux, refusa d'accepter ce présent et ordonna qu'il fut lapidé. La princesse courut le rejoindre et un miracle causé par le bâton les sauva tous les deux. Ils sont désormais les seuls survivants de la tribu de Que-Shu, exterminée par les armées-dragons.

Bien que taciturne, Rivebise est prompt à agir. Avec sa stature imposante, il attire l'attention où qu'il se trouve. Né pour commander (bien qu'il ne s'en rende pas compte), il considère que sa destinéee est de servir la cause du bien. Il éprouve pour Lunedor une passion sans égale.

Caramon, un guerrier exceptionnel par sa force et son courage, est le jumeau de Raistlin et le demi-frère de Kitiara. Les jumeaux sont diamétralement opposés: Caramon, plein d'entrain, arbore une fière prestance tandis que Raistlin est mélancolique et malingre, entouré d'une aura de mystère.

Souffreteuse, leur mère décéda alors qu'ils étaient encore en bas âge. C'est Kitiara, de plusieurs années leur aînée, qui les a élevés. Caramon devint un combattant habile et un homme bon et honnête, même s'il se montre parfois un peu naïf.

Il se sent responsable pour son frêle jumeau, mais il ne comprend pas Raistlin. Caramon se montre amical et confiant, et apprécie énormément la compagnie des gens. Il a récemment commencé à remarquer que Tika Galante a grandi. La gamine pleine de taches de rousseur s'est transformée en une jolie jeune femme.

Silex Forgefeu, un vénérable nain, est le plus âgé du groupe. Son père participa à la guerre de la Porte des Nains, quand les nains des collines tentèrent de se réfugier dans le royaume souterrain de Thorbardin. Silex grandit, bercé par le récit de la trahison des nains des montagnes. Il abandonna les collines pour chercher fortune, mais avec l'intention de revenir et de sauver son peuple.

Des nains des ravines le capturèrent et le retinrent prisonnier durant trois années. Lorsqu'il s'évada, il retourna chez lui mais les nains avaient déménagé. Il erra au hasard en exerçant la profession de rémouleur, avant de s'installer finalement à Solacium.

Alors qu'il s'était rendu à Qualinost où on avait eu grand besoin de ses services, il fit la connaissance de Tanis et reconnut en lui une âme soeur. Silex a beaucoup d'estime pour les Compagnons de l'auberge, mais des liens particuliers l'unissent à Tanis. Haissant les Aghars, il se montre très soupçonneux de toutes les autres races de nains autres que la sienne. Il se montre brave, mais foncièrement cynique.

Raistlin, un magicien, est le jumeau diamétralement opposé de Caramon et le demi-frère de Kitiara. Souffreteuse, leur mère décéda alors qu'ils étaient encore en bas âge. C'est Kitiara qui les a élevés.

Un jour, Raistlin assista au spectacle d'un illusioniste de village et, revenant chez lui, il était à même d'accomplir les tours qu'il avait vus. Reconnaissant son don, Kitiara l'inscrivit dans une école de magie. Son talent stupéfia ses professeurs, mais ces derniers n'avaient qu'une crainte : le voir dévorer par son orgueil et son ambition.

Il quitta l'école en quête d'un grand maître. Celui-ci lui fit subir de terribles épreuves qui certes accrurent ses capacités, mais le laissèrent avec un épiderme de la couleur de l'or, une santé fragile et des yeux aux pupilles en forme de sablier qui perçoivent la mort tout autour de lui.

Raistlin n'apprécie guère la compagnie d'autrui et préfère garder ses opinions pour lui. Il est animé par un profond sentiment de justice.

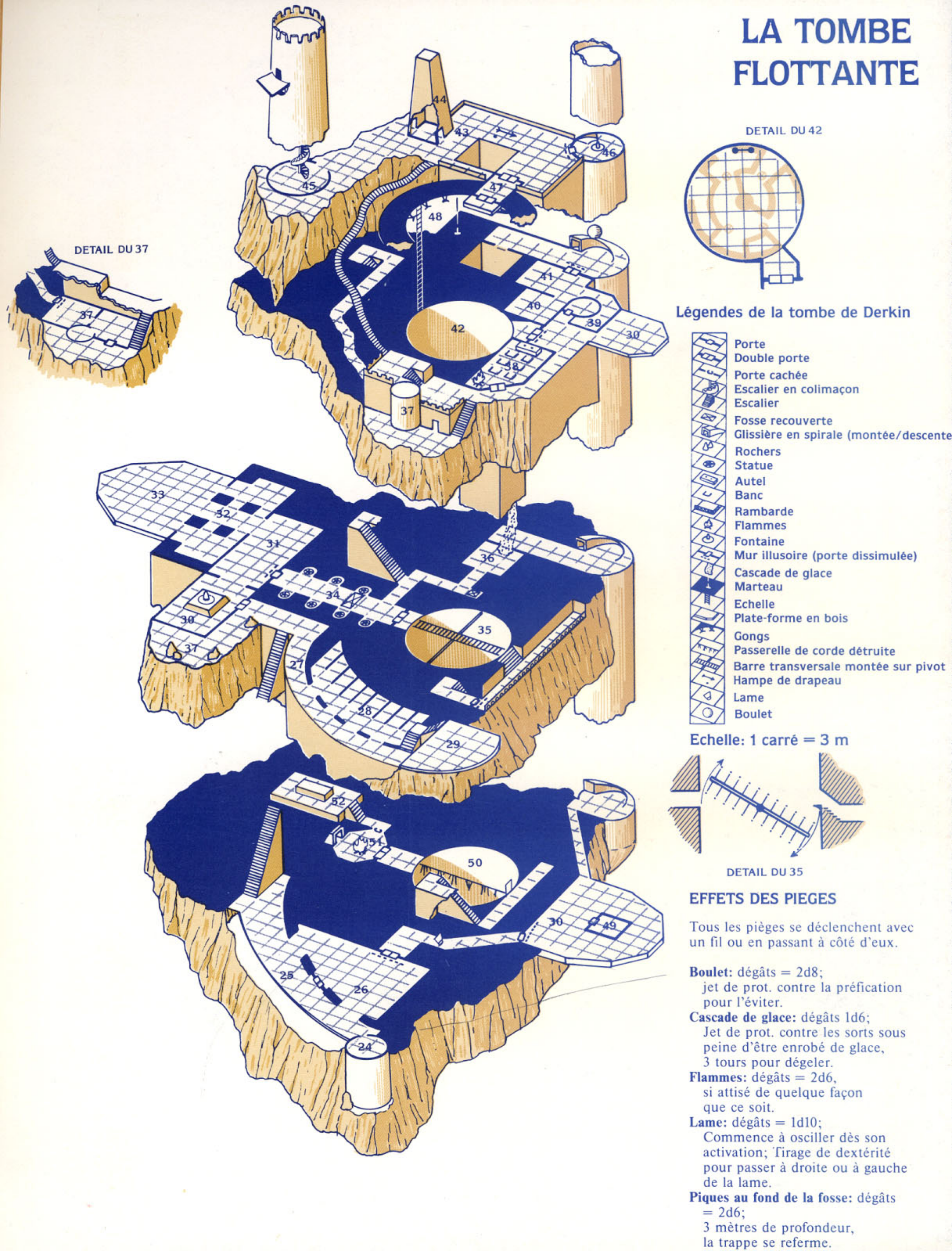
Tasslehoff Racle-pieds, encore enfant, quitta les terres natales des kenders pour accompagner ses parents qui étaient de grands errants. Lorsqu'il atteignit l'âge adulte, il se mit à voyager par lui-même, à l'instar de la plupart des kenders.

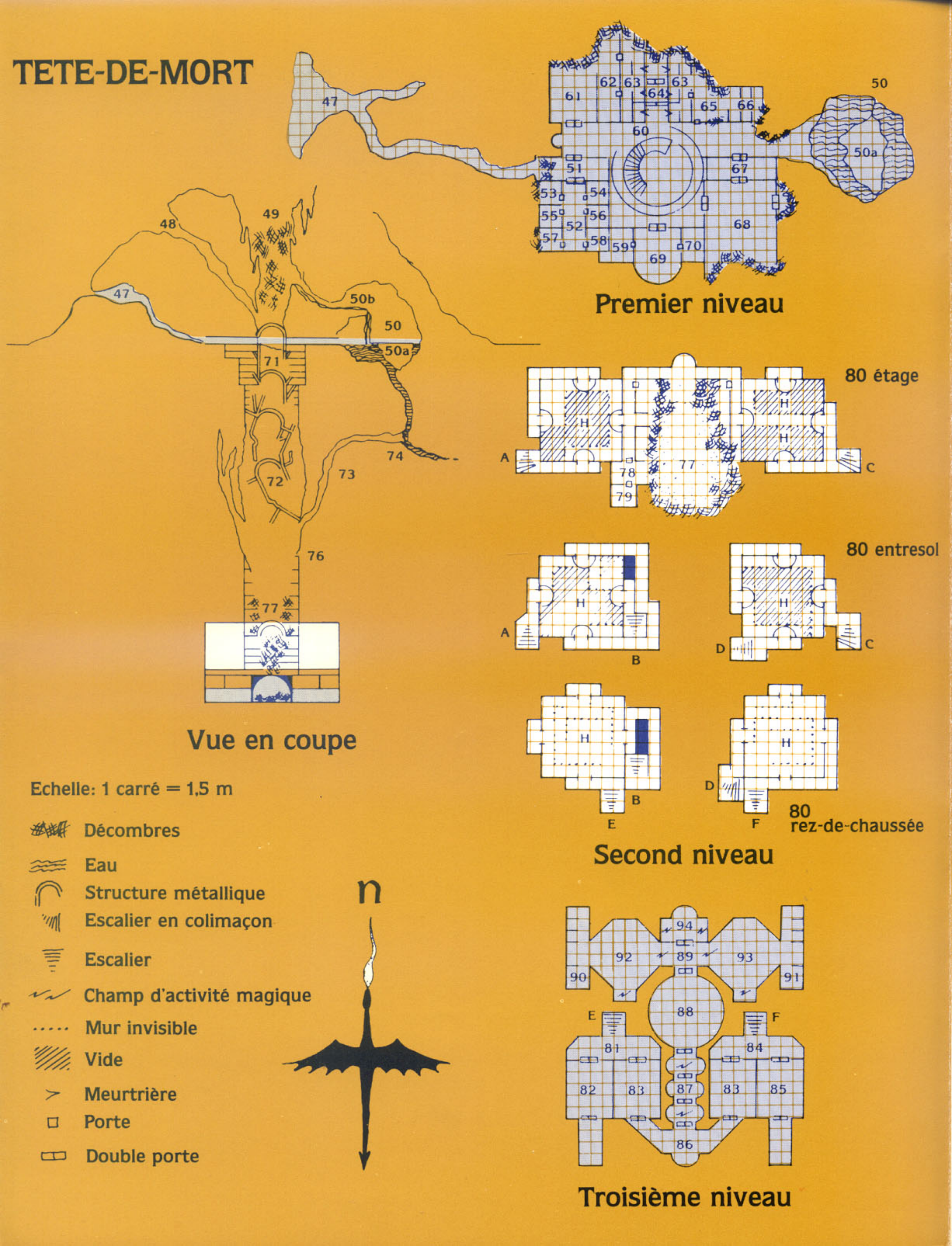
Tas fut durement frappé par sa soif d'errance, et plusieurs années s'écoulèrent avant qu'il n'arrive à Solacium, transportant sur sa personne tout le nécessaire à la survie d'un kender: une besace bourrée de cartes datant d'avant le Cataclysme (Tas adore les cartes), un rouleau de corde solide, son bâton à braillance et un autre sac plein de choses diverses et variées dont il s'était porté "acquéreur." Car, tout comme la majorité des kenders, Tas est un "manipulateur" (l'emploi du terme de "voleur" est considéré comme un grossier manque de savoir-vivre).

Il rencontra Silex lorsqu'il entra "accidentellement" en possession d'un bracelet que Silex avait forgé. Tas est doté d'une curiosité insatiable (une autre caractéristique des kenders), d'un esprit vif, de ressources d'énergie à revendre et d'un bon sens de l'humour. Les kenders ne ressentent pas la peur.

Sturm Vivelame est le fils d'un chevalier solamnique - appartenant à un ordre sur lequel fut jeté le discrédit lorsque les royaumes du nord sombrèrent dans la barbarie. Son père fit partir son épouse et le jeune Sturm au loin pour assurer leur sécurité. Une fois adulte, il reçut l'héritage de son père: l'épée et l'anneau des Chevaliers. Quand les Compagnons de l'auberge quittèrent Solacium, Sturm s'en alla vers le nord pour occuper la place de son père au sein des Chevaliers de Solamnie. Il chercha en vain. Il ne parvint pas à découvrir la moindre trace de l'ordre.

En dépit de cela, Sturm a fait sien les idéaux de la chevalerie et croit dans la devise de l'ordre, *Obéissance jusqu'à la mort*. Son but ultime est de périr bravement en affrontant le mal. Il est caractérisé par une allure martiale, une profonde dignité et une intrépidité aveugle face à la mort. Honnête, il parle sans ambages et se soucie considérablement du bien-être et de la sécurité d'autrui. Son plus cher désir est de devenir un chevalier solamnique.


LA TOMBE FLOTTANTE
DETAIL DU 42
DETAIL DU 37
Légendes de la tombe de Derkin
Porte
Double porte
Porte cachée
Escalier en colimaçon
Escalier
Fosse recouverte
Glissière en spirale (montée/descente)
Rochers
Statue
Autel
Banc
Rambarde
Flammes
Fontaine
Mur illusoire (porte dissimulée)
Cascade de glace
Marteau
Echelle
Plate-forme en bois
Gongs
Passerelle de corde détruite
Barre transversale montée sur pivot
Hampe de drapeau
Lame
Boulet
Echelle: 1 carré = 3 m
DETAIL DU 35
EFFETS DES PIEGES
Tous les pièges se déclenchent avec un fil ou en passant à côté d'eux.
Boulet: dégâts = 2d8; jet de prot. contre la préfication pour l'éviter.
Cascade de glace: dégâts 1d6; Jet de prot. contre les sorts sous peine d'être enrobé de glace, 3 tours pour dégeler.
Flammes: dégâts = 2d6, si attisé de quelque façon que ce soit.
Lame: dégâts = 1d10; Commence à osciller dès son activation; Tirage de dextérité pour passer à droite ou à gauche de la lame.
Piques au fond de la fosse: dégâts = 2d6; 3 mètres de profondeur, la trappe se referme.
44
43
45
46
47
48
41
40
42
39
30
38
37
33
32
31
36
34
30
35
37
27
28
29
52
51
50
30
49
25
26
24



TETE-DE-MORT
47
48
49
50
50a
50b
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
76
77
Premier niveau
80 étage
A
C
H
77
78
79
80 entresol
B
D
80
rez-de-chaussée
E
F
Second niveau
Vue en coupe
Echelle: 1 carré = 1,5 m
Décombres
Eau
Structure métallique
Escalier en colimaçon
Escalier
Champ d'activité magique
Mur invisible
Vide
Meurtrière
Porte
Double porte
n
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
Troisième niveau



Une Aventure pour les Règles Avancées

LES DRAGONS DE L'ESPOIR
Tracy Hickman

LES DRAGONS DE LA DESOLATION
Michael Dobson

TABLE DES MATIERES

Conception Originale : Tracy Hickman
Conception du jeu : Harold Johnson, Bruce Nesmith, Michael Dobson, Tracy Hickman
Supervision : Michael Dobson et Anne Gray
Design : Elisabeth Riedel
Couvertures : Keith Parkinson,
Illustrations : Larry Elmore, Keith Parkinson, Jeff Butler
Cartes : Dennis Kauth et Elizabeth Riedel, Dave "Diesel" La Force et Billy clemons
Poemes : Tracy Hickman
Traduction française : D. Monrocq
Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147



TSR(UK)Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

depuis le grand Cataclysme. Maudit soit le Grand Prêtre d'Istar pour son orgueil Car c'est en tentant de commander aux Vrais Dieux au lieu d'en appeler humblement à leur assistance miséricordieuse qu'il encourût leur colère: les Dieux punirent Krynn sous un déluge de feu et d'eau, et moult choses furent à jamais perdues, la plus grave d'entre elles demeurant le savoir des Vrais Dieux. Le monde de Krynn sombra alors dans le blasphère durant de multiples générations. On raconte que les clercs avaient autrefois le pouvoir de lancer des sorts, mais cela n'est plus.

Le rejet des Vrais Dieux par l'humanité a également donné naissance à un renouveau du mal sur Krynn. Les dragons qui, dans l'esprit de chacun, n'étaient qu'un mythe tout juste bon à effrayer les enfants, sèment une fois encore terreur et destruction, aidés par d'étranges créatures qui jamais auparavant n'avaient foulé le sol de ce monde: les draconiens, tel est leur nom. Des humains, jouissant du titre de seigneurs-dragons, les commandent.

Les minutes sont comptées avant que les armées de dragons, seigneurs-dragons et draconiens, qui ont maintenant conquis la majeure partie de Krynn, ne tiennent sous leur botte implacable le monde tout entier. L'avenir s'avère sombre. Le mal triomphera bientôt du bien.

Grâce à ma boule de cristal, le Globe de la Sagesse, mon esprit parcourt le monde en quête de savoir. Et j'ai ainsi découvert une faible lueur d'espérance.

Voici cinq années, sept aventuriers quittèrent l'auberge du Dernier Refuge afin de retrouver le savoir oublié des Vrais Dieux. Ils accomplirent de fabuleux exploits sans trouver ce qu'ils cherchaient. Six revinrent au moment convenu: Tanis, Silex, Tasslehoff, Raistlin, Caramon et Sturm. Aucune nouvelle de la belle Kitiara, dont Tanis était épris.

Le jour de leur retour à Solacium, ils firent la rencontre de Lunedor, une princesse de la tribu de Que-Shu, et de son soupirant Rivebise, un ranger.

Lunedor tenait un bâton de cristal bleu doté du pouvoir de guérison.

Entendant les prières des aventuriers, les Vrais Dieux avaient commencé à agir.

Tandis que les armées-dragons avançaient, le laissant que dévastation sur leur passage, les Compagnons de l'Auberge se rendirent auprès du Maître des Forêts du bois des Ombres, qui leur apprit l'existence de Xak Tsaroth, une antique cité tombée dans les griffes du mal. Au terme d'épreuves indicibles, les héros se trouvèrent face à un ennemi tout droit sorti d'un cauchemar: Onyx, un dragon noir.

Le pouvoir du bâton de cristal bleu était vraiment celui des Vrais Dieux. A l'aide de cet objet, les héros annihilèrent le dragon et retrouvèrent les Ecrits des Dieux. Le savoir des Vrais Dieux était revenu sur ce monde. Et c'est ainsi que Lunedor devint la première prétresse authentique de Krynn.

Désormais détenteurs des puissantes armes de l'esprit, les héros repartirent vers Solacium, uniquement pour découvrir que les draconiens avaient ravagé le sol qui les avait vu naître et déporté les peuplades des steppes vers un cruel esclavage dans la citadelle de Pax Tharkas.

Après avoir été capturés, vaillamment combattu, bravé de terribles périls dans d'épaisses forêts et des passages secrets vieux de plusieurs millénaires, les héros se faufilèrent dans l'enceinte de Pax Tharkas, déjouèrent les sinistres desseins du grand Sénéchal-Dragon Verminaard et délivrèrent plus de 800 prisonniers. Poursuivis par les draconiens infatigables, ils fuient vers le sud, cherchant un passage vers le port de Tarsis et l'espoir d'un havre de sécurité...

Extrait de l'ouvrage ICONOCHRONOS d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, en l'an 351 après le Cataclysme.



PROLOGUE



NOTES RESERVEES AU MAITRE DE DONJON

"Les dragons de l'espoir" est la troisième partie de la saga épique de DRAGONLANCE.

DRAGONLANCE raconte une histoire. L'idéal est donc de jouer les modules de la série comme un ensemble, comme une épopée à épisodes. Les participants sont encouragés à camper les rôles des personnages centraux de cette quête héroïque; il est possible de découper les cartes des personnages pour que les joueurs les utilisent.

Vous pouvez également les autoriser à intégrer d'autres personnages dans la partie. Si tel est le cas, vous devrez en altérer certaines caractéristiques pour qu'ils se retrouvent en conformité avec le monde de Krynn, qui diffère de la plupart des environnements couramment utilisés dans les aventures de RAD&D.

Si, tout en souhaitant demeurer dans le cadre de la saga de DRAGONLANCE, vous permettez aux joueurs d'utiliser leurs propres créations, il est nécessaire que les protagonistes de l'épopée deviennent soit des personnages joueurs (PJ), soit des personnages non joueurs (PNJ) actifs dans le déroulement cette histoire: Tanis, Lunedor, Caramon et Raistlin (celui - ou celle - qui incarne Lunedor doit toujours jouer Rivebise comme un PNJ compagnon d'armes). Les autres personnages prétirés ne jouent pas un rôle primordial au sein de cette aventure, mais seront importants ultérieurement; ils peuvent être adoptés par des joueurs, utilisés comme compagnons d'armes ou bien demeurer des PNJ. Il est préférable de limiter le groupe à une taille raisonnable.

Trois PNJ requièrent une attention particulière. Laurana, princesse de Qualinost, a été libérée dans l'enceinte de Pax Tharkas au cours de l'aventure précédente. Bien qu'elle doive rester en arrière-plan dans le cadre de cette troisième partie, veillez à ce que les autres PJ (notamment Tanis et Gilthanas) remarquent sa présence.

Apparu dans "Les dragons de flammes," Elistan est un faux clerc de la religion des Questeurs. Il devient dans cette aventure le second clerc authentique de Krynn. Etudiez soigneusement sa carte de personnage et les événements du chapitre 11.

Alban Briseroc, troisième PNJ important, est un traître, un agent de Verminaard, le grand sénéchal-dragon. Plus égocentrique et cupide que foncièrement mauvais, il a donc un alignement neutre. Victime d'une embuscade draconienne, Alban a fait la connaissance du groupe au cours de l'aventure précédente. L'attaque n'était qu'un simulacre. Alban s'est joint aux aventuriers avant de présider aux destinées d'une partie des évadés. Au cours de cette aventure, il se tient tranquille et semble être un partisan des héros. Maintenez Alban Briseroc en arrière-plan, mais rappelez sa présence aux joueurs. Gardez secret son futur rôle. Il dévoilera assez tôt ses véritables intentions

Si vous ne voulez pas jouer cette aventure comme un élément de la série de DRAGONLANCE, vous avez tout loisir de l'adapter à votre campagne personnelle.

DRAGONLANCE représente une épopée complexe. Afin de jouer du mieux possible cette portion de la saga, il vous faut lire plusieurs fois cette aventure afin de visualiser l'histoire et d'envisager les différentes possibilités d'action que vos joueurs pourraient adopter. Vous devez vous efforcer de faire preuve de subtilité pour motiver vos joueurs et les amener à suivre la trame narrative. N'hésitez pas parfois à improviser pour conserver intacte la ligne du récit.

Dans la mesure où DRAGONLANCE représente une narration de longue haleine, héros et personnages mauvais auront souvent des rôles cruciaux à jouer dans des modules à venir. Si semblables personnages "centraux" venaient à être tués, essayez de les faire périr de façon "obscure." On ne doit pas retrouver leurs cadavres. Imaginez une explication logique à leur survie "miraculeuse." Si, par exemple, un personnage est certain de mourir en glissant dans un gouffre de 150 mètres, il peut réapparaître au bout de plusieurs aventures en racontant comment il est tombé sur une corniche et a perdu connaissance. Quelques temps plus tard, il est revenu à lui et il lui a fallu de nombreuses semaines pour panser ses blessures et parvenir à rejoindre le groupe. Quand un personnage "central" n'a plus aucun rôle à jouer dans la saga, sa mort est alors envisageable. Les personnages joueurs qui ont été intégrés à cette aventure peuvent être tués normalement.

Le texte de ce module parle des personnages joueurs de différentes manières: PJ, aventuriers, héros et/ou compagnons. Lisez à haute voix les paragraphes encadrés lorsque les PJ se trouvent face à la rencontre ou l'événement en question.

Si vous entamez cette troisième partie sans avoir joué les deux précédentes, vous devez trouver un motif pour venir en aide aux fugitifs. Dans le cas contraire, aucune information supplémentaire n'est nécessaire: le récit démarre quelques heures après que la libération des esclaves de Pax Tharkas accomplie par les PJ.

Les personnages peuvent être amenés à effectuer des tirages de caractéristiques à certains moments de l'aventure. Dans une telle éventualité, le joueur lance un d20. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique du PJ dans le domaine concerné (Force, Sagesse, Dextérité, etc.), le tirage est réussi.

LE MONDE DE KRYNN

Il existe d'importantes différences entre le monde de Krynn et les campagnes habituelles des RAD&D. Les PJ qui ont déjà participé aux aventures des "Dragons du désespoir" et des "Dragons de flammes" sont au fait de la plupart des renseignements ci-dessous. Ils doivent être communiqués aux personnages et aux joueurs qui font leurs premières armes sur ce monde.

Les clercs authentiques n'existent plus sur Krynn depuis des siècles. On y trouve certes des clercs, mais ils ne disposent d'aucune capacité de lancer des sorts dans la mesure où ils adorent de fausses deités. Au terme de la première partie, Lunedor est devenue la première prêtresse authentique (avec la faculté de lancer des sorts) depuis le Cataclysme. Elle porte un *médaillon de la foi* orné du symbole de la déesse Mishakal (tout PJ clerc venu d'ailleurs et intégré à ce stade dans l'environnement de DRAGONLANCE est au service de la déesse Mishakal et porte un tel médaillon de la foi). Lorsque un nouveau clerc authentique apparaît (Elistan dans le cadre de cette aventure), le médaillon se reproduit magiquement et le nouvel ornement porte le symbole de la divinité que révère le clerc (le dieu Paladine dans le cas d'Elistan). A ce stade de la saga de DRAGONLANCE, on ne connaît que l'existence de Mishakal et de Paladine. Cela implique que tous les PJ clercs doivent d'être d'alignement bon (loyal de préférence).

Dans cette aventure, tous les PJ elfes sont des elfes de Qualinesti. Il en existe d'autres - les elfes de Sylvanesti - mais ils ne font leur apparition que dans des modules ultérieurs.

L'équivalent des petites-gens s'appelle des kenders. Ils ressemblent à des adolescents de quatorze ans tout ratatinés et, contrairement aux petites-gens normaux, portent des chaussures. Reportez-vous à la carte de personnage de Tasslehof Racle-Pieds pour y trouver des informations complémentaires.

Les valeurs de l'or et des autres marchandises d'échange sont complètement différentes dans cet univers. L'or ne vaut pratiquement rien; le métal le plus précieux est l'acier.

Le pouvoir d'achat d'une pièce d'acier (pac) équivaut à celui d'une pièce d'or dans le contexte habituel. Les PJ qui arrivent sur Krynn en venant d'autres campagnes n'échangent pas automatiquement leurs pièces d'or pour des pièces d'acier: ils s'apercevront d'eux-mêmes que leurs richesses personnelles ont considérablement diminué !

Les taux de change ci-dessous s'applique à tous les territoires rencontrés dans ce module:

1 ppo (poids en pièce d'or) d'acier équivaut à 1/5 pp, ou 2 pb (pièce de bronze), ou 2 pf (pièce de fer), ou 10 po, ou 20 pa, ou 100 pc.

Finalement, les dragons ont déserté Krynn depuis près de mille ans. Tous ceux qui ne les ont pas vu personnellement considèrent qu'il s'agit là de simples mythes. Un personnage qui parle inconsidérément des dragons peut fort bien être pris pour un sot ou un menteur.



Les Evadés De Pax Tharkas



Cette aventure consiste en grande partie à conduire 800 fugitifs (sans compter les chefs, les PJ et les PNJ "centraux") à travers des contrèes sauvages jusqu'à un lieu sûr. Utilisez les règles suivantes pour gérer la population des évadés.

Déplacement

L'ensemble des fugitifs, se déplaçant en groupe, peut parcourir un hexagramme par heure sur la carte des contrées sauvages (environ 3" par tour de jeu). Les évadés possèdent des chariots et des vivres qui ralentissent leur progression. En cas d'affolement (par exemple, durant une attaque draconienne), ils peuvent courir à 18" durant un maximum de 20 rounds. Les fugitifs pris de panique laissent derrière eux chariots et ravitaillement. S'ils décident d'abandonner toutes leurs réserves, ainsi que les faibles et les malades, ils peuvent avancer de deux hexagrammes par heure, soit 6" par tour.

Quelle que soit leur vitesse de déplacement, il est impossible aux évadés d'accomplir plus de douze hexagrammes par jour.

Réserves

Dans leur précipitation à fuir les mines de Pax Tharkas, les fugitifs ont fait main basse sur ce qu'ils ont pu récupérer. Il y a un chariot pour 20 évadés (40 véhicules au total), contenant suffisamment de nourriture pour que 20 personnes puissent manger durant deux jours (1.600 unités de vivres en tout) et 20 couvertures (800 au total). Etablissez régulièrement le décompte des quantités d'approvisionnement en vivres. Dès qu'un chariot est perdu, déduisez son chargement de la totalité des réserves disponibles.

Décès causés par les privations

Après avoir souffert de malnutrition et de sévices à Pax Tharkas, l'état d'épuisement des fugitifs est agravé par les dures conditions météorologiques et les conditions de leur exode. Il est probable que certains décéderont avant d'atteindre un havre de sécurité. La mort frappera avant tout ceux qui sont affaiblis et malades, plutôt que les rares guerriers se trouvant encore parmi les évadés. Etablissez systématiquement le décompte des pertes au sein des fugitifs.

Consultez la Table 1 quant aux cas au cours desquels surviennent des décès.

Table 1: Décès des fugitifs

Circonstances	Probabilité	Décès
Par nuit passée dehors sans abri	80%	2d10
Par journée passée au campement sans bouger	60%	1d10
Par journée passée sans nourriture	20%	1d10
Panique ou débâcle	100%	4d20

Lancez un dé de pourcentage dès que sont établies les circonstances propices à des décès causés par les privations. Si le résultat est inférieur ou égal à la probilité spécifiée ci-dessus, effectuez le tirage correspondant pour déterminer le nombre de morts. Retranchez les pertes de la population totale des évadés, tout en ne prélevant que 10% de ces décès sur le nombre de guerriers. Répartissez de façon égale les pertes parmi les cinq factions de fugitifs (cf. *Politique* ci-dessous) sauf si le bon sensveut qu'un groupe souffre des privations plus que les autres.

Combat

Les évadés sont loin d'être prêts à se battre. Seuls 10% des hommes (80 au total) bénéficient d'expérience en ce domaine, mais uniquement la moitié d'entre eux (40) disposent d'armes. Considérez-les comme des guerriers du 1er niveau. Etablissez un décompte des guerriers survivants indépendamment du gros de la masse des fugitifs.

Le système ci-dessous sert à gérer les combats groupés impliquant les guerriers évadés. Utilisez les règles habituelles de combat en ce qui concerne les affrontements plus réduits, les PJ ou les NPJ "centraux."

Pour les combats groupés, comparez la Force Totale des Fugitifs et la Force Totale d'Attaque. La *force totale des fugitifs* est égale au nombre des guerriers évadés restants plus 5 pour chaque PJ ou PNJ "central" présent et participant au combat. La force totale d'attaque équivaut au nombre total des assaillants.

Lancez alors un dé de pourcentage. Si le résultat est supérieur à la Force Totale des Fugitifs, les évadés sont pris de panique et détalent (cf. *Décès causés par les privations* pour déterminer les conséquences de l'affolement; la totalité des chariots et des réserves portées par les fugitifs en fuite est perdue, quelle que soit l'issue de l'affrontement).

Déterminez ensuite l'Ajustement de Combat pour chaque camp grâce à la Table 2.

Table 2: Ajustements de combat

Circonstances	Ajustement
Avantage de terrain	+20
Surprise	+10
En défense	+20
Débordés sous le nombre de 50% ou plus	-10 par fraction de 50 %
Emploi de la magie	+20 par lanceur de sorts
Guerrier désarmé	-1 chacun

Tous les ajustements sont cumulables. Faites appel à votre bon sens pour juger de la validité de l'un ou l'autre des ajustements.

Chaque faction jette un dé de pourcentage et ajoute l'Ajustement de Combat au tirage. Référez-vous à la Table 3 pour déterminer les pertes.

Table 3: Pertes au combat

Tirage ajusté	Pertes	Conséquences
100 ou plus	4d20	l'ennemi est pris de panique
80-90	3d20	l'ennemi bat en retraite
60-79	1d20	
40-59	1d10	
20-39	1d6	
10-19	1d4	vous battez en retraite
9 ou moins	0	vous êtes pris de panique

La totalité des pertes concerne uniquement les guerriers PNJ. Les civils ne périssent au combat que lorsque les guerriers évadés sont tous morts. Il est impossible de tuer les PJ, compagnons d'armes èt PNJ "centraux" hors d'unè mêlée individuelle (mais souvenez-vous du principe de la "mort obscure"). Répétez cette procédure jusqu'à l'annihilation, la reddition, la fuite ou la retraite de l'un des deux adversaires. Les guerriers désarmés peuvent ramasser les armes des ennemis abattus sur le champ de bataille.

Politique

Le fait que les héros aient libéré les captifs de la citadelle de Pax Tharkas leur octroie automatiquement un pouvoir de décision au sein de leur communauté. Toutefois, la politique est part intégrante de la condition humaine et il existe d'autres chefs qui ont également leur rôle à jouer.

Les héros prennent complêtement en main les destinées des évadés entre le moment de leur fuite de la forteresse jusqu'à ce qu'ils établissent leur premier campement: les fugitifs accomplissent tout ce que décident les joueurs.

Lorsqu'ils établissent leur camp, les esclaves libérés commencent à élire leurs propres chefs: l'Assemblée de la Liberté. Sans se soucier de leur précédente position sociale, les draconiens avaient asservi des gens importants. Ces derniers font valoir à nouveau l'autorité dont ils furent précédemment investis.

Une fois établie, l'Assemblée répartit les fugitifs en cinq factions. Chacune d'elle est dotée d'un représentant. Les PJ sont nommés Conseillers auprès de l'Assemblée, mais ils ne disposent pas de la possibilité d'y voter. La logique voudrait que Laurana, férue dans l'art de la politique et de la diplomatie, soit la principale liaison des PJ avec l'Assemblée.

Les membres de l'Assemblée et leurs partis sont les suivants:

ELISTAN, Chef des Adeptes. Ouvertement amical avec les PJ, il vote selon leurs directives dans 70% des cas. Il étudie de près avec Laurana les questions concernant le groupe d'aventuriers.

LOCAR, Chef des Questeurs. Locar déteste Elistan, qui fut autrefois un Questeur, à cause de sa nouvelle foi. Locar veut présider seul au sort de toutes les factions, préférant diriger



une population condamnée qu'en suivre une pleine de vie. Il affiche une inimitié manifeste envers les PJ et ne vote selon leurs souhaits que dans 10% des cas. Il oeuvre constamment à saper leur influence. Si ces derniers devaient tenter de le supprimer ou de le mettre à l'écart en employant la force, Bruyère et Verdoyance deviendraient tous deux hostiles aux héros.

BRUYERE, Chef du Peuple des Steppes. Il fait preuve de neutralité envers les PJ, à l'exception de Lunedor et de Rivebise, tous deux originaires des steppes. Bien qu'étant par nature un homme bon, il se montre extrèmement soupçonneux. Il peut se laisser influencer par Locar sur des dossiers complexes. Il vote suivant l'avis des PJ dans 30% des cas, mais fait preuve de plus de coopération sur des sujets simples, faciles à expliquer et à appréhender. En règle générale, les tentatives faites dans le but de le convaincre de changer d'avis agissent au détriment de leurs auteurs.

VERDOYANCE, Chef des Habitants des Forêts. Amical vis-à-vis des elfes et des demi-elfes, il peut être influencé par Laurana. Bon de nature, il n'aspire qu'à la sécurité des siens. Il prend une décision selon les désirs des PJ dans 40% des cas, mais il est impossible de lui arracher un vote sans qu'il ait pris le temps de réfléchir et de peser le pour et le contre de la situation présente.

ALBAN BRISEROC, Chef des Hommes Libres. En tant qu'agent secret de Verminaard, il s'adonne à un jeu compliqué. Officiellement, il se montre amical envers les PJ et leur apporte son soutien. Officieusement, il a fait alliance avec Locar afin de jeter l'opprobre sur les héros et s'emparer de la direction du groupe de réfugiés. Très charismatique, il s'attache à convertir Bruyère et Verdoyance aux vues de Locar. De manière à demeurer dans les bonnes grâces de chacun, il parle toujours en dernier et opte pour la majorité. Si sa voix doit départager une égalité, il vote dans le sens des PJ dans 50% des cas. Si les PJ en viennent à soupçonner Alban, à tenter de le tuer ou à l'exiler, il se rend auprès de Verminaard pour ne plus réapparaître avant DL4. Le principe de la "mort obscure" s'applique particulièrement à Alban Briseroc au cours de cette aventure.

Les latitudes de vote des membres de l'Assemblée ne sont que des indications générales. Il va de soi que même Locar n'apposerait jamais son veto à un plan visant à obtenir des vivres ou à construire des abris pour les malades. Si, toutefois, la décision à prendre s'avère légèrement contreversée, les chassés-croisés d'intrigue politique se déploient alors.

L'Assemblée doit voter pour toute décision qui concerne les cinq factions. Chaque chef a la responsabilité de veiller à la destinée des siens; ses décisions sont sans appel (Locar peut, par exemple, refuser aux PJ l'autorisation de pénétrer dans l'enceinte de son campement).

Les latitudes de vote de l'Assemblée et les réactions individuelles de chacun de ses chefs, évoluent selon l'estimation de l'influence politique des PJ. Référez-vous à la Table 4 ci-dessous.

Table 4: Estimation d'influence politique

Influence de base: +40

Ajustement	Circonstances
-5	Par vote contraire
-5	Par journée passée dans les contrées sauvages
-5	Les réfugiés lèvent le camp et doivent se déplacer
-10	Par combat
-1 (cumulable)	Par décès d'un fugitif
-20	Par journée passée sans nourriture
-50	Par recours des PJ à la violence contre un des membres de l'Assemblée
+10	Par 800 unités de vivres trouvées par les PJ
+20	Les évadés atteignent la zone de rencontre 21
+Ajust. de réaction	Charisme du personnage s'efforçant de convaincre l'Assemblée

Tous les ajustements d'influence politique sont cumulables. De plus, additionnez ou retranchez un maximum de 10 points, basés sur le jugement que vous portez sur la proposition des PJ soumise au vote. Pour déterminer la décision de l'Assemblée, ajoutez la somme des ajustements de réaction politique aux chances initiales de vote de chaque membre de l'Assemblée selon les souhaits des PJ, puis lancez un dé de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la probabilité ainsi calculée, le membre de l'Assemblée vote en faveur de la proposition des PJ.

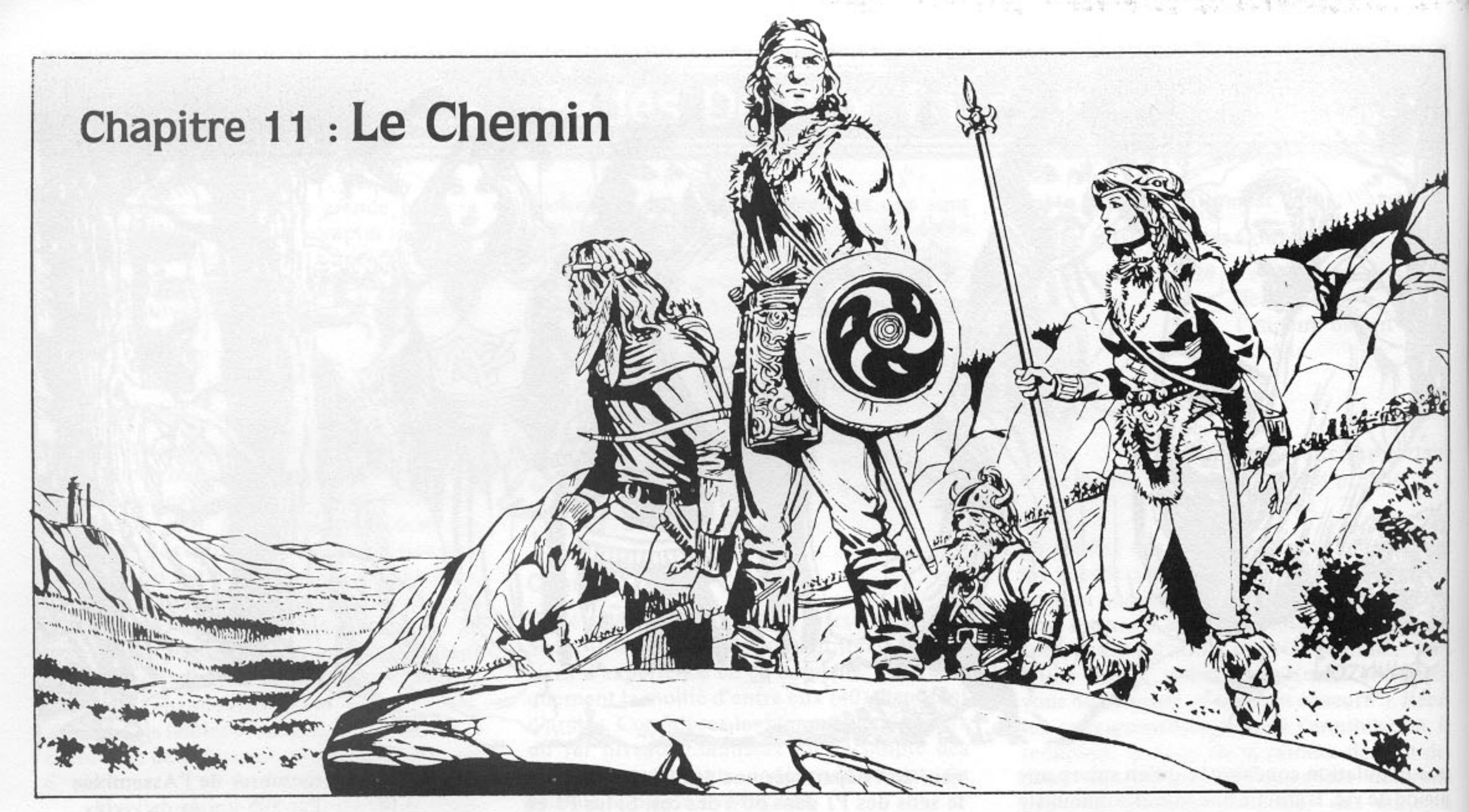
Ne laissez pas ces règles aller à l'encontre du bon sens ! Les conspirations politiques et les objectifs de chacun des membres de l'Assemblée ont tout pour constituer un jeu de rôle des plus passionnants. Pour ajouter du piquant aux situations, encouragez les participants à se mettre en situation et campez vous-même les différents membres de l'Assemblée. Favorisez le jeu de rôle et la participation active au lieu de vous contenter de lancer des dés.

Points d'expérience

Outre les points d'expérience décernés habituellement pour les combats et les trésors, chaque PJ reçoit 10 points supplémentaires par réfugié toujours vivant à la fin de cette aventure.

L'aventure débute avec l'Evénement 1, page suivante. Bienvenue dans le monde fantastique de DRAGONLANCE

Chapitre 11 : Le Chemin



Chaque chapitre est divisé en Rencontres (liées aux zones géographiques) et en Evénements (liés au temps). L'ordre des événements et des rencontres dépend des actions des joueurs. Au cours de la partie, surveillez à la fois le lieu et l'heure afin de connaître l'événement ou la rencontre qui va suivre.

Les rencontres sont numérotées en fonction de la Carte des contrées sauvages - considérez-les comme un immense "donjon" à l'air libre dans lequel surviennent les rencontres dès que les PJ franchissent une "frontière de rencontre." L'aventure commence avec l'Evénement 1.

Evénement 1: Sauve qui peut !

Les PJ démarrent à l'endroit marqué d'un "X" sur la Carte des contrées sauvages.

> Vos poumons sont douloureux à force de respirer le froid mordant de l'atmosphère. A gauche et à droite, de fortes chutes de neige estompent les contours des monts Kharolis. La terrible armée-dragon est sur vos talons. Devant vous se trouvent près de 300 familles récemment libérées des cachots de Pax Tharkas.
>
> Tout à coup, vous entendez derrière vous les cris de guerre de vos poursuivants draconiens !

Quatre draconiens baaz attaquent les PJ. Le brouhaha affolé des fugitifs disparaît vers le sud, dans les neiges. Dès que les draconiens sont vaincus, d'autres hurlements surgissent au nord 1d6 rounds plus tard.

> Devant vos yeux, des défilés inexplorés de roc abrupt et de neige forment un labyrinthe... et les troupes de choc des draconiens, omniprésentes, vous poursuivent inlassablement tandis que vous vous engouffrez droit dans le blizzard.

Si les PJ ne bougent pas, un nouveau groupe de draconiens se rue à l'assaut. Lorsque les PJ sont assaillis après être restés à un même endroit, le groupe qui les attaque compte à chaque fois un membre supplémentaire.

Si les PJ détalent vers le sud, ils sont encore attaqués, mais cette fois par un groupe comprenant un draconien de moins que précédemment. Ce processus se répète tous les 1d4 tours. Les bruits de la poursuite finissent par disparaître tandis que se rapproche le brouhaha des fugitifs.

Les personnages rejoignent le reste des évadés au bout de 1d6 tours.

> Rabattue par le vent, la neige agresse 800 silhouettes peletonnées sur elles-mêmes qui avancent péniblement au milieu du col montagneux. Les fugitifs se déplacent lentement, poussant leurs chariots lourdement chargés entre les congères et les plaques de glace.

Evénement 2: La première nuit

Cet événement a lieu la première fois que les fugitifs s'arrêtent à la tombée de la nuit.

> De rares feux de camp scintillent au milieu de l'aride territoire recouvert de neige. Des familles épuisées, affaiblies et apeurées sont rassemblées autour des flammes. Plusieurs fugitifs vous demandent d'assister à une réunion des chefs de la population.

Il s'agit de la formation de l'Assemblée de la Liberté. Présentez cette Assemblée en utilisant les informations données dans *Les évadés de Pax Tharkas*, page 4. L'Assemblée commence par remercier les PJ pour leur vaillante assistance et leur offre un rôle de conseiller sans possibilité de voter. Si les PJ réclament une participation avec droit de vote, Locar explique que les gens seront plus enclins à suivre des chefs qu'ils connaissent plutôt que des étrangers. (L'opposition de Locar envers les PJ doit être dévoilée petit à petit.) Il est manifeste qu'Elistan est le meilleur ami des PJ au sein de l'Assemblée. Laurana se propose d'être le principal représentant des PJ vis-à-vis de cette Assemblée. Rappelez les talents diplomatiques de sa soeur au joueur qui campe Gilthanas.

Une fois l'Assemblée constituée, toutes les règles politiques sont en vigueur.

L'Assemblée discute ensuite des mesures à prendre afin d'assurer la sécurité des fugitifs. Il est clair que les armées-dragons vont attaquer sous peu. L'expérience des draconiens qu'ont les PJ indique que les évadés doivent avancer sans tarder. Elistan suggère de trouver un chemin vers le sud. Les monts Kharolis conduisent à une vallée, site autrefois de la guerre de la Porte des Nains. Quelque part dans la vallée se trouvent les portes du royaume de Thorbardin, patrie des nains des montagnes. L'unique moyen de quitter la vallée passe par le royaume des nains - et pourtant nul ne sait où il se situe

L'Assemblée demande que les PJ apportent leur aide pour découvrir à la fois un endroit où les fugitifs pourront temporairement se reposer et les portes du royaume des nains. On dispose d'un indice: selon les légendes, il est possible de trouver l'emplacement des portes quelque part à l'intérieur du tombeau de Fistandantilus, profondément enfoui sous un mont en forme de crâne.

Evénement 3: L'heure d'Elistan a sonné

Cet événement se déroule après la première réunion de l'Assemblée. Lunedor (ou un autre clerc PJ) a soudain une vision d'Elistan vêtu de la robe d'un prêtre de Paladine. Il porte les Anneaux de Mishakal et offre la Divine Parole au monde entier. Cette vision ne dure

qu'un instant. Le clerc a la profonde impression qu'Elistan doit lire les Anneaux de Mishakal, récupérés par Lunedor dans DL1, sans perde une seconde. Cette vision survient, qu'Elistan ait été converti ou non au culte de Paladine dans DL2.

Si le clerc en question s'entretient avec Elistan au sujet des anneaux, ce dernier paraît faiblement intéressé et déclare qu'il y jettera un coup d'oeil plus tard. La nuit venue, il prend les anneaux et reste éveillé jusqu'à l'aube. Au matin, il apparaît revigoré, doté d'une assurance et d'une détermination nouvelles. Il est devenu un clerc du 7ème niveau de Paladine en l'espace d'une nuit. A partir de cet instant, utilisez la Carte de personnage d'Elistan.

Evénement 4: Le temps change (second jour, premier tour)

> L'aube pointe, dégagée et fraîche. Les nuages chargés de neige se sont déplacés à l'est, dévoilant un ciel d'un bleu glacé.

Le temps est clair durant les sept jours suivants.

Evénement 5: Les armées-dragons battent la campagne

Si les personnages ont condamné les portes de Pax Tharkas dans DL2, il faut quatre jours aux armées-dragons pour franchir la muraille. Dans le cas contraire, deux jours sont nécessaires aux draconiens pour organiser la poursuite. Si vous n'avez pas joué DL2, supposez que les portails n'ont pas été scellés. Cet événement se déroule à compter du moment où les armées-dragons se mettent en branle.

> Dans le lointain, des nuages de neige s'élèvent du sol, comme soulevés par un vent violent. On ne tarde pas à y apercevoir l'éclat luisant d'armes et d'armures. Les armées-dragons sont parvenues à s'évader de l'enceinte de Pax Tharkas

Les armées-dragons se répandent dans les contrées sauvages. La prudence fait qu'elles progressent de façon désordonnée. Les draconiens soupçonnent fortement la présence d'un piège et leur vitesse de déplacement ralentit jusqu'à 10" à partir de l'instant où ils aperçoivent les PJ ou les fugitifs pour la première fois.

Les armées-dragons occupent une zone de rencontre toutes les quatre heures de jeu. Une zone ne peut tomber entre leurs mains qu'à condition d'en jouxter une autre précédemment contrôlée par les draconiens. Elles ne peuvent pas occuper les zones 18 *(Le passage enneigé),* 20 *(Le valon d'espérance),* 31 *(Les marécages)* et 32 *(La Tête-de-Mort)* à cet instant.

Si l'armée-dragon et les fugitifs se trouvent dans la même zone de rencontre, 50 draconiens baaz attaquent le campement une fois par jour.

Si les PJ pénètrent dans une zone de rencontre occupée par les armées-dragons, doublez le nombre normal de rencontres aléatoires. De plus, les PJ croisent le chemin de groupes formés par 8 draconiens baaz tous les 6 tours de jeu.

Evénement 6: Le dragon

Cet événement se produit après l'événement 5. Il existe une probabilité cumulative de 10%, vérifiée en lançant les dés toutes les six heures de jeu, que survienne cet événement. Il peut se produire à plusieurs reprises. Dès qu'il a lieu, recommencez les tirages au point initial.

> Un énorme dragon, ancien et rouge, couvert de cicatrices, apparaît au-dessus de vos têtes. Ses ailes immenses battent brutalement l'air pour marquer son passage. Le seigneur-dragon Verminaard est clairement visible sur son dos. L'animal vire dans le ciel, puis descend en piqué pour attaquer.

Verminaard et Braise (cf.Appendice 1:*Informations PNJ)* effectuent deux passages au-dessus des fugitifs. Verminaard lance des sorts et Braise utilise son souffle. Ils n'atterrissent pas. Les attaques lancées contre les PJ se déroulent comme à l'accoutumée; celles visant les fugitifs résultent en 1d6 cadavres. Une fois les deux assauts terminés, le redoutable dragon s'envole au loin. Si Verminaard ou Braise sont tués, ils doivent bénéficier d'une "mort obscure".

Evénement 7: La découverte de Fizban

Cet événement n'a lieu que si les PJ pénètrent dans la zone de rencontre 17 avant la 19.

> Un étrange vieillard en haillons se trouve juste devant vous. Il porte une longue barbe et un chapeau à bords flottants. Il semble en pleine conversation avec un gros arbre. Ce dernier semble demeurer impassible. Tandis que vous l'observez, le vieil homme est profondément déçu que l'arbre ne lui réponde pas.

Dans la mesure où il n'a rien de mieux à faire, Fozban (cf.Appendice 1:*Informations PNJ)* accepte avec joie toute invitation de se joindre au groupe. Même si les aventuriers ne le lui demandent pas, il les suit quoi qu'il arrive.



Chapitre 11 : Evénements



Evénement 8: La bataille finale

Une fois que les armées-dragons ont occupé toutes les zones de rencontre au cours de l'événement 5, elles cessent leur avance durant deux journées afin de consolider leurs positions conquises, puis se remettent en route. Elles s'emparent d'une zone de rencontre toutes les 12 heures, s'attaquant à la zone 21 en dernier. Si les fugitifs ne se sont pas échappés à cette heure, les armées-dragons les débusquent. Toutes les heures, 100 draconiens baaz se lancent à l'assaut jusqu'à ce que tous les fugitifs et les PJ soient morts, en déroute ou capturés. Si cela se produit, les PJ ont échoué. Si vous avez l'intention de jouer DL4 au terme de cette aventure, notez soigneusement le temps qu'il reste avant que les armées-dragons ne conquièrent toute la région - cela déterminera de combien de temps disposeront les PJ pour achever l'aventure suivante

Evénement 9: Les réfugiés établissent le camp

Cet événement se déroule au cours de la première nuit après que les fugitifs aient atteint la zone de rencontre 20.

> La froidure nocturne est repoussée par un formidable feu au centre du campement. Au moins durant cette nuit, les gens ne vivent plus dans la crainte. Des sons joyeux et des accords de musique flottent au milieu du crépitement des bûches. Elistan, empreint d'une majesté naturelle, se lève. Un murmure court parmi l'assemblée et tout le monde se tait.
>
> "L'heure est venue d'entendre à nouveau le Grand Récit, le Cantique de notre peuple," déclare-t-il.

Demandez tour à tour à chaque joueur de lire à haute voix une strophe du Cantique, de la première à la dernière. Quelques unes sont nouvelles; elles racontent le parcours des PJ à ce stade.



Chapitre 11 : Rencontres



Les rencontres de ce chapitre sont numérotées par rapport à la Carte des contrées sauvages. Dès que les PJ franchissent une frontière de rencontre sur le plan, la rencontre se déroule immédiatement. Si les PJ pénètrent à plusieurs reprises dans une zone définie par un même nombre, répétez simplement la rencontre.

1. Le passage de glace

Des parois escarpées de granit forme une gorge étroite au milieu de l'étendue de neige. Du nord provient le lointain fracas d'engins de siège. Le sud est silencieux, à l'exception de la plainte aiguë du vent.

A chaque tour que les PJ passent dans cet endroit, ils sont attaqués par huit draconiens baaz qui se battent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

2. Pax Tharkas

La citadelle de Pax Tharkas occulte l'horizon. Le vacarme d'une immense armée se répercute au-delà des murailles de pierre. Un fracas assourdissant fait trembler la terre. Les armées du grand sénéchal-dragon exigent le passage !

De sinistres silhouettes se hissent sur le rempart, étendent des ailes membraneuses et se lancent dans les airs, planant jusqu'au sol du défilé.

Huit draconiens baaz découvrent les héros au bout de 3 rounds et combattent jusqu'à la mort. Les PJ qui tentent de se cacher disposent d'une probabilité de base de 50% (les voleurs ajoutent leur pourcentage de "dissimulation dans l'ombre") d'échapper au regard scrutateur des hommes-dragons. Relancez les dés tous les 3 tours.

Si les PJ sont découverts, les draconiens attaquent et demandent de l'aide; 1d4 draconiens se joignent à la mêlée tous les 3 rounds.

Les hommes-dragons escaladent sans cesse les remparts de Pax Tharkas. Une fois descendus, ils forment des escadrons et empruntent le col en direction du sud.

Tout draconien fait prisonnier et contraint à parler (60% de chances) déclare que l'armée-dragon au grand complet se trouve à l'intérieur de Pax Tharkas mais qu'il ne s'agit que d'une question de temps avant qu'elle ne se lance aux trousses des évadés.

3. La route vers le sud

Les vestiges délabrés d'une ancienne route scintillent sous une épaisseur de verglas caressée par le vent. Ca et là, des vieux monuments de pierre surgissent du sol gelé, la surface couverte de runes comblées par la neige.

Au sud, le chemin se scinde en deux. La route, en grande partie recouverte de neige, vire vers l'est. A l'ouest se trouve un col de montagne qui abandonne la route. Des traces de pas, peu espacés, suivent le passage du sud-ouest.

Les monuments mesurent 3 mètres de haut, sur 1,2 mètre de diamètre. Les runes sont gravées dans la langue des nains de Thorbardin. Quiconque capable de lire le nain a 70% de chances de les déchiffrer. Les runes parlent de l'ancien royaume des nains de Thorbardin et de la route de Kith-Kanan qui maintenait la liaison entre les nains et leurs voisins elfes au nord.

Tout ranger qui étudie les empreintes est en mesure d'affirmer qu'elles ont été faîtes par un nain. Elles sont très rapprochées et il n'y a aucune difficulté pour les suivre.

4. La piste au coeur du défilé

Le fond de la gorge, couvert de neige, monte doucement. Des traces de pas suivent une ligne sinueuse entre les parois rocheuses.

Il s'agit des mêmes traces que celles découvertes dans la rencontre 3.

5. L'aiguille

Le défilé débouche sur une immense cuvette au coeur des montagnes, bordée de pics majestueux. Au centre de la cuvette, une unique aiguille rocheuse grimpe à l'assaut des cieux. Le vent gémit, faisant tourbillonner la neige.

Plusieurs gorges s'ouvrent dans cette cuvette: une au nord, une à l'est et trois autres, enfouies sous une épaisse couche de neige, au sud. Une succession solitaire de traces de pas zigzague du défilé situé à l'est vers le canyon du milieu au sud.

Il s'agit des mêmes traces que celles découvertes dans la rencontre 3.

6. Les sentiers des Neidars

Une forêt de sapins tapisse cette vallée. Au milieu de l'étendue neigeuse, de nombreux sentiers fréquemment empruntés serpentent entre les arbres en direction des gorges à pic. Des traces dans la neige iniquent que quelque chose est passé par ici depuis peu, traînant des objets de grande dimensions. La piste monte et s'engouffre dans un étroit défilé.

Lorsque les PJ suivent pour la première fois n'importe lequel des sentiers des Neidars, ils rencontrent 12 bûcherons nains de la tribu des Weinars nains (ses collines) en train d'amasser du bois. Ils sont conduits par un nain nommé Zirkan.

Zirkan et ses compagnons ne font pas confiance à des inconnus. Ils combattent, sauf si les héros montrent clairement qu'ils viennent en paix.

Si les aventuriers convainquent Zirkan qu'ils ne sont pas animés d'intentions belliqueuses, Zirkan propose de les emmener jusqu'à son village et les escorte jusqu'à la rencontre 7.

7. Le royaume des Neidars

Un village tribal s'étend le long d'un lac gelé. Des volutes de fumée s'échappent des toits des maisons en rondins et s'élèvent dans l'atmosphère.

Voici le village de la tribu des Neidars. Si les héros se sont liés d'amitié avec Zirkan, ils sont invités à passer la nuit dans la cabanne réservés aux gens de passage. La maisonnette se compose d'une pièce et d'un âtre.

Si les héros n'ont pas fait la connaissance de Zirkan, ils sont accueillis avec méfiance. Les Neidars se tiennent toujours prêts à se battre et attaquent à moins que les aventuriers ne parviennent à convaincre les nains de leurs bonnes intentions. Il y a 50 guerriers et 100 personnes non-combattantes dans le village.

Dans la mesure où Silex est un nain des collines, il est bien reçu. La famille des Forgefeu est connue des Neidars, mais Silex n'en connaît aucun personnellement.

Les Neidars sont fascinés par les prouesses de lutte. Si une bataille éclate entre les Neidars et les PJ, chaque nain bat en retraite après avoir perdu plus de 50% de ses points de vie. Lorsque 15 nains se sont retirés de la bataille, le chef des Neidars ordonne que cesse l'affrontement. Si les PJ acceptent une trêve, le chef loue leur hardiesse au combat et paraît parfaitement amical.

Le chef accorde une audience aux PJ. Tant en se montrant cordial, il précise sans ambages que les fugitifs ne peuvent demeurer là que pour la nuit. Il leur octroie l'autorisation de traverser son royaume sans être inquiétés. Il écoute les graves avertissements au sujet des armées-dragons mais refuse de s'enfuir. "Mieux vaut périr au combat que vivre dans la couardise," annonce-t-il.

Si on lui demande comment échapper aux armées-dragons, il dit que l'unique moyen exige de passer par le royaume des nains des montagnes, condamné depuis des temps immémoriaux au cours de la guerre de la Porte des Nains. Il ignore l'emplacement des portes, bien qu'il croie que des indications importantes se trouvent à l'intérieur du Tombeau de Fistandantilus sous le mont de la Tête-de-Mort (chapitre 13). Il déclare que



d'autres membres de sa tribu ont tenté d'explorer la sépulture... mais aucun n'est jamais revenu.

Si on l'interroge au sujet de la présence de ressources de vivres, le chef parle aux PJ de la zone de rencontre 10 (*Le rayon de miel*). Il insiste pour que les PJ donnent aux Neidars 10% de toute la nourriture qu'ils y trouveront. Si on lui rapporte la gelée royale, il offrira à chaque aventurier une hache de guerre et un *bouclier +1*.

Si Silex se trouve avec le groupe, le chef des Neidars lui fait cadeau d'une *hache de guerre +2*, d'un *bouclier +1* et d'une armure de *cotte de mailles +3* du fait de sa noble lignée.

8. La vallée des nuages

Les hauts sommets des monts Kharolis disparaissent dans un épais brouillard tourbillonnant qui semble trouver son origine quelque part devant vous, à l'intérieur de la gorge.

Les PJ qui pénètrent dans cette vallée se retrouvent au milieu des nuages. Plus ils avancent, plus la température de l'atmosphère s'élève. L'humidité ne tarde pas à devenir quasiment insupportable.

Au sud de la vallée, des jets de vapeur brûlante jaillissent de crevasses dans le sol. Tous ceux qui tombent dans une fissure subissent 3d6 points de dégâts par round.

A l'extrémité la plus éloignée de la vallée, où la visibilité n'est que de quelques mètres, les PJ découvrent ce qui suit:

Les brumes chaudes et moites se divisent pour dévoiler une immense arche sculptée, haute de plus de 15 mètres. Des runes sont gravées dans la pierre alentour. L'ouvrage est manifestement d'origine naine.

Quiconque lisant le nain a 80% de chances de comprendre les runes, qui précisent que:

Vous pénétrez par ce lieu
sur les terres de Thorbardin
Suivez la voie qui s'étend ci-après
En la justice
Des neuf barons ci-dessous.

Par-delà l'arche s'étend un corridor qui s'enfonce dans la montagne. La galerie mène à la zone de rencontre 33 du chapitre 12: "L'avant-poste souterrain."

9. La voie de sortie au sud

Des minces nuages de vapeur s'échappent d'une arche taillée dans le roc de la montagne. Au-dessus se trouvent des runes gravées.

Quiconque lisant le nain a 80% de chances de lire ces runes. Elles précisent:

Vous quittez par ce lieu
Les terres de Thorbardin
Abandonnant sur la voie derrière vous
La justice
Des neuf barons ci-dessous.

Un vaste corridor mène jusqu'à l'arche, s'étirant aussi loin qu'il est possible de voir. Une route pavée s'étend au-delà, virant vers le sud-ouest.

La galerie mène à la zone de rencontre 46 du chapitre 12: "L'avant-poste souterrain."

10. Le rayon de miel

Des parois à pic conduisent à une superbe vallée. A l'ouest, la falaise est grêlée par les entrées de centaines de cavernes.

Il y a 20% de chances (les voleurs ajoutent leur probabilité d'*acuité auditive*) de percevoir un bourdonnement grave provenant de l'intérieur des cavernes.

Il y a 30% de chances par tout de jeu que 1d10 abeilles ouvrières géantes émergent des grottes.

Si les héros entrent dans n'importe quelle caverne, ils découvrent un essaim d'abeilles géantes au travail dans une gigantesque ruche. Dans cette antre se trouvent 48 ouvrières géantes, 7 soldats géants et 1 reine géante. Les abeilles attaquent tout intrus.

Il y a 2.400 unités de vivres ici, sous forme de miel. Si la reine est tuée, les PJ découvrent un dépot de gelée royale, l'équivalent de 4 potions de *supra-guérison*, dotées d'un effet secondaire de *guérison des maladies*, valant entre 3.000 et 8.000 pièces d'acier s'il est possible de trouver quelqu'un qui s'en porte acquéreur.

11. La cathédrale gelée

Une cascade est gelée à mi-parcours, formant un mur de glace jeté au-dessus d'un ravin escarpé.

Des personnages peuvent descendre le long de la chute d'eau congelée en réussissant un tirage de Dextérité.

12. Le lac de cristal

La surface d'un lac limpide réfléchit l'image des sommets coiffés de neiges éternelles qui cernent la vallée. Au sud-est, les pâturages gelés cessent abruptement au bord d'un défilé. Au nord-ouest, une gorge donne dans la cuvette montagneuse.

13. Le pont de Dirken

Si la rencontre avec Fizban le Fabuleux n'a pas encore eu lieu, placez l'événement 7 immédiatement avant cette rencontre.

Le plateau finit dans un précipice tombant abruptement dans un défilé escarpé orienté vers le sud. Sur le versant nord, une ancienne route pavée fonce droit sur la paroi à pic d'une falaise d'un côté et, de l'autre, franchit un grand pont.

Continuellement exposé aux intempéries, le pont est dans un état pitoyable; les blocs de rocher qui le composent sont descellés. D'immenses arches surplombent le glacier. L'ouvrage permet de retrouver une route de l'autre côté du gouffre. La travée de l'arche centrale s'est effondrée: un trou de 30 mètres interdit tout passage sur le pont.

Après une dénivelée de quinze mètres, le glacier suit un lit horizontal. Sa surface est remarquablement lisse; un grimpeur pourrait aisément se laisser glisser jusqu'au fond de la gorge et accéder aux terres inconnues qui s'étendent au-delà.

"Reculez ! s'exclame soudain Fizban, agissant comme si quelqu'un venait de le réveiller. (Son regard se porte de l'autre côté du pont, puis il écarte les bras, les mains s'engloutissant à l'intérieur de ses manches.) Je vois le chemin Regardez (Son chapeau bascule devant son visage.) Les pouvoirs que je... heu... pouvoirs que j... (Le pompon qui oscille devant ses yeux le fait loucher.) Heu, oh... ah oui... pouvoirs que je conjure !"

Dans un battement froufroutant de ses larges manches, le curieux magicien perd son sort. Chose invraisemblable, une travée semble combler le gouffre, baigné d'une vive lumière et apparemment intégralement bâti d'or et d'argent.

Le triomphe de Fizban n'est que de courte durée. Quelques instants plus tard, la totalité du pont s'écroule, emportant le sol sur lequel vous vous tenez. Fizban perd l'équilibre le premier, disparaissant dans la gorge en contrebas. Incapable de contrôler votre chute, vous culbutez le long du glacier. Tandis que vous glissez vers le sud-est à une vitesse à vous rompre le cou, la travée dorée est la dernière chose que vous apercevez, toujours suspendue dans les airs au-dessus de vos têtes.

Les personnages dégringolent dans la zone de rencontre 14 ci-dessous.

14. La pente verglacée

Les personnages se retrouvent en train de glisser tout à tour tête la première, sur le dos ou sur le flanc, les pieds devant ou derrière, transformés en pantins désarticulés. Ils dévalent la pente. Chaque PJ doit effectuer six tirages de Dextérité; chaque échec implique 1d6 points de dégâts.

Si les fugitifs dévalent la pente, les pertes totales s'élèvent à 1d10 chariots (et toutes les marchandises transportées) et 1d10 personnes.

15. La forêt de glace

Des sapins recouverts de glace scintillent dans la lumière. Des nuages tourbillonnants s'élèvent ça et là. Les vestiges gelés d'une route de pierre serpente à travers les arbres vers le sud-ouest.

Les nuages masquent la zone de rencontre 9. La route conduit à la zone 17.

16. Les cuvettes en altitude au creux des montagnes

Cette vallée enneigée est tapissée de sapins.

17. La forêt de glace

Des sapins recouverts de glace scintillent au soleil. Des sections fracassées d'une ancienne route vont du sud-ouest vers le nord-est.

Aux temps d'avant le Cataclysme, cette route était autrefois raccordée à celle de la zone de rencontre 15. En direction du sud-ouest, la chaussée s'arrête net devant une paroi rocheuse escarpée.

18. Le passage enneigé

Là, le défilé se rétrécit, avec de monstrueux amoncellements de neige adossés à la paroi de chaque côté. Les congères craquent et gémissent sous l'effet de leur masse considérable, menaçant de s'écrouler à la moindre vibration ou au premier bruit.

N'importe quel son, plus élevé qu'un murmure, provoque des grondements et des tremblements. De petits fragements de neige durcie dévalent les flancs de la gorge.

Il y a des chances cumulatives pour que se produise une avalanche. Chiffrez tous les bruits comme suit: voix normale = 1, voix forte = 2, cri = 3. Additionnez les au fur et à mesure. Lorsque le total atteint 7, une avalanche se déclenche.

L'avalanche emporte tout le monde sur son passage. Les PJ et les PNJ "centraux" subissent 1d10 points de dégâts. Les fugitifs pris dans une avalanche perdent 1d20 chariots (et les marchandises qu'ils contenaient) et 1d20 personnes.

Quand les PJ pénètrent dans n'importe laquelle des zones de rencontre 18 pour la première fois, lisez le paragraphe ci-dessous à vos joueurs, avec tout ce qu'il implique. Si les PJ ont déjà rencontré Fizban, ce dernier s'éclipse peu de temps avant le déroulement de l'action. Reportez-vous à l'événement 7 pour les détails concernant Fizban le Fabuleux.

Au moment où vous engagez dans le défilé, vous apercevez à quelque distance une silhouette solitaire fort affairée, courant à droite et à gauche. Il semble s'agir d'une vieillard en train d'ériger un fortin en neige. A côté de lui se dresse un immense mur de boules de neige.

Le fortin ressemble à un igloo de petite taille, haut approximativement de 1,2 mètre sur 1,5 de diamètre. A l'intérieur, il paraît nettement plus spacieux - en fait, il est assez vaste pour abriter une personne de plus que toutes celles qui entrent dedans.

Bien entendu, le vieillard n'est autre que Fizban le Fabuleux, le sorcier distrait. Il se présente, qu'il ait déjà fait la connaissance du groupe ou non. Il parle d'une voix très forte, provoquant des grondements alarmants dans les flancs du défilé, mais sa voix ne s'ajoute point à la somme des bruits susceptibles de déclencher une avalanche.

Il explique qu'il est en train de bâtir un "dispositif de défense secret" contre les armées-dragons. Il presse les PJ d'amener les fugitifs dans la gorge pour qu'ils y soient en sécurité.

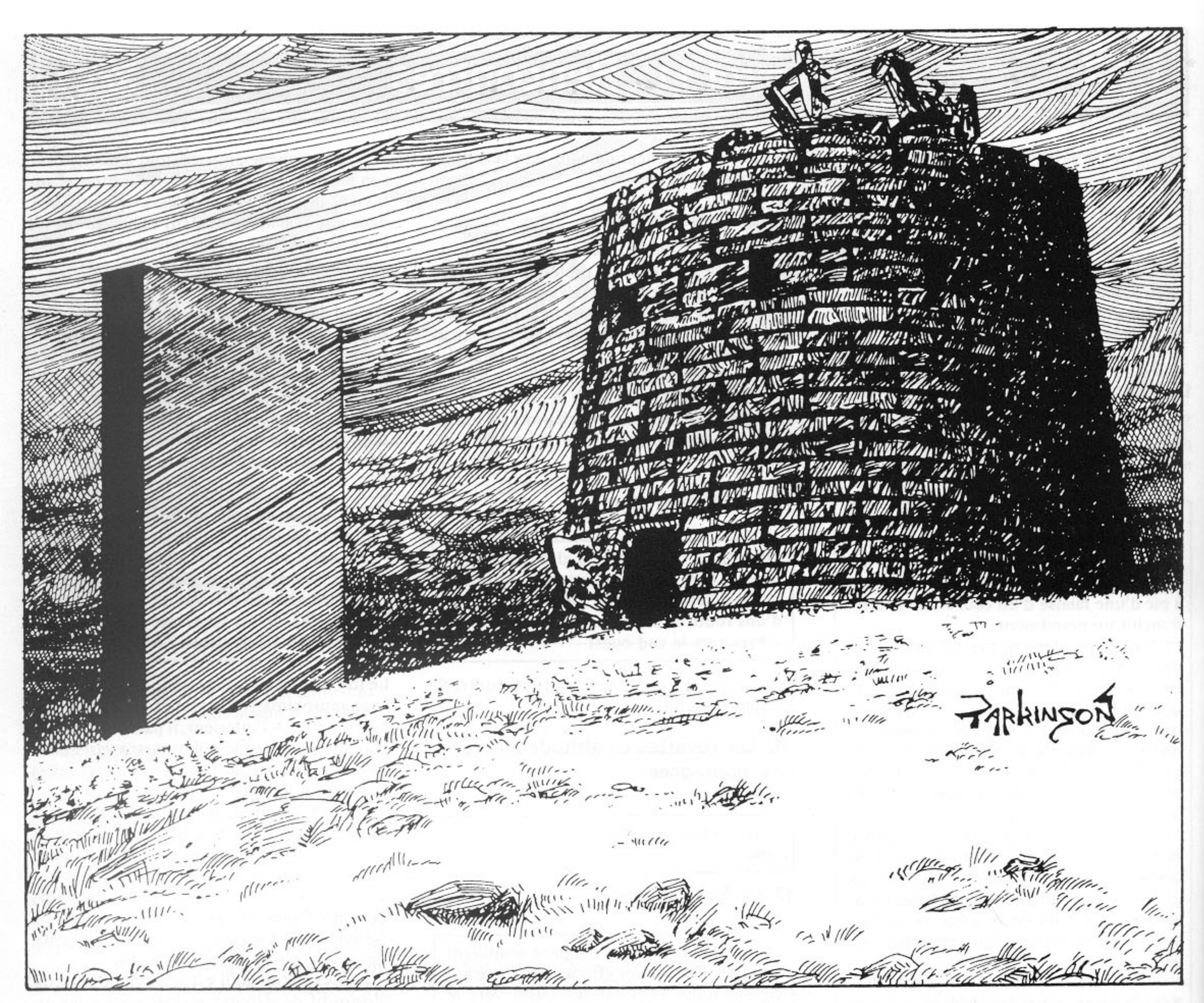
Si les évadés de Pax Tharkas pénètrent dans le défilé, de sinistres silhouettes de draconiens surgissent juste derrière eux ! Un groupe fort de presque 1000 fantassins se précipite sur le groupe !

L'avalanche ne se déclenche pas tant que les fugitifs ne se sont pas tous engagés dans le défilé et n'ont pas dépassé le fortin. Fizban dit aux PJ d'attendre jusqu'à ce que les fugitifs aient dépassé la petite construction, puis déclare: "Voici maintenant mon dispositif de défense secret !" Il désigne fièrement le gigantesque mur de boules de neige. "Lançons-les sur l'ennemi !" ajoute-t-il en jubilant, avant de passer à l'acte.

Il va de soi que les projectiles ne stoppent pas l'avance draconienne. Mais, au fur et à mesure que l'on ôte des boules du mur, le surplomb de neige au-dessus de la pile se fragilise dangereusement. Des craquements et des grondements sourds retentissent, puis la masse commence à s'effondrer.

"Vite ! Dans le fortin !" hurle Fizban alors que le mur se désagrège.

L'avalanche déboule par-dessus l'abri et



décime l'armée en plein assaut. Tous les attaquants périssent. Lorsque les héros réapparaissent à l'air libre, seul un lourd silence les accueille. La plupart des draconiens est enseveli sous d'immenses congères. Il est toutefois possible de récupérer un nombre suffisant d'épées courtes pour armer la totalité des guerriers évadés.

19. La vallée au sud

De nombreuses combes mènent à cette vallée en pente douce qui s'étale devant vos yeux. Le gémissement de la bise se fait entendre parmi les arbres.

20. Le valon d'espérance

Large de huit kilomètres, une vallée tapissée de grands conifères s'étend devant vous. Au centre se trouve une vaste clairière abritant un lac gelé d'eau douce.

Les traces de gibier sont omniprésentes. Des troncs brisés et déracinés jonchent le sol ça et là. Le vent hululant n'est plus maintenant qu'une douce brise.

Quelles que soient les indications des tirages de réaction politique, les fugitifs établissent leur campement ici. La nourriture est y suffisamment abondante pour qu'ils puissent amasser au moins 800 unités de vivres par jour. L'événement 9 se déroule durant la première nuit passée dans cette vallée.

21. La ramification vers l'ouest

Les parois du défilé s'écartent et se transforment en planes étendues enneigées vers l'est. Formé par deux affluents s'échappant de deux gorges étroites, un torrent coule au centre de la vallée en direction de la plaine.

22. La forêt dévastée

Une forêt offre de quoi s'abriter; il y a cependant quelque chose de bizarre dans ces bois.

A l'ouest, la lisière des bois est normale. Toutefois, en allant vers l'est, la forêt change. Les arbres sont inclinés vers l'ouest. Le côté des arbres orienté à l'est présente des traces de brûlures de plus en plus importantes.

Au cours des ultimes étapes de la guerre de la Porte des Nains, le sorcier Fistandantilus a lancé un sort dévastateur qui détruisit la plaine de Dergoth et la majeure partie de la forêt qui y poussait autrefois.

23. Le bosquet calciné

Des troncs d'arbres noircis et abimés apparaissent sous l'épaisseur neigeuse. Les arbres semblent tous être tombés dans la même direction.

Ces arbres ont été également victimes de la destruction causée par Fistandantilus. Durant une nuit, les fugitifs peuvent trouver ici de quoi se protéger du vent et du froid. En revanche, il n'est pas possible de défendre cette position face à l'armée-dragon.

24. La route vers le sud

La plainde de Dergoth s'étend vers le sud. A quelques kilomètres de là se dresse une tour, à côté d'une haut monolithe de pierre. Non loin de là se dessine le tracé à peine marqué d'une route filant en direction du sud. Derrière la tour se profilent des collines vallonées saupoudrées de neige. Dans le lointain, les contours de montagnes pourpres percent l'immensité du ciel.

25. L'oeil d'Elar

Une tour de pierre solitaire se dresse dans l'immense plaine. Une unique porte en fer, déchiquetée, est grande ouverte.

A proximité de la tour, à une trentaine de mètres, se trouve un gigantesque monolithe de pierre noire. Des runes y étaient autrefois gravées, mais leurs contours se sont émoussés au fil des siècles et il est devenu impossible de les déchiffrer.

La tour est constituée d'un cylindre de pierre creux, à la fois 30 mètres de haut et de diamètre, avec un escalier en spirale large de 3 mètres permettant d'accéder à une plate-forme au sommet.

Sur la plate-forme, un chassis en acier supporte une immense lentille de verre, dont les bords sont maintenant abimés: éclats, trous, etc. Elle est fixée de manière à pouvoir aussi bien pivoter que s'incliner. Un second cadre juste sur la droite maintient approximativement à hauteur d'oeil une autre lentille, plus petite.

Sur le sol de la plate-forme, légèrement en arrière à gauche de la plus grosse lentille, est taillé dans la pierre un symbole représentant un marteau. A gauche de ce marteau se trouve la représentation gravée d'un coucher de soleil. Une flèche est tracée à la base du chassis, perpendiculaire au plan de la lentille. Une seconde flèche est également gravée dans son axe d'inclinaison.

Cet étrange mécanisme a deux buts: montrer l'emplacement de la porte de royaume des nains et révéler le texte inscrit sur le monolithe de marbre.

Si les flèches des axes horizontal et vertical de la lentille sont alignées de manière à pointer sur le marteau, le personnage qui regarde à travers la lentille la plus petite aperçoit l'image grossie d'un pan de falaise escarpé. Il s'agit en fait de la Porte des Nains, mais aucune particularité, dans le paysage ou ailleurs, ne permet de déterminer son emplacement.

Si la grande lentille est orientée de façon à ce que les flèches pointent effectivement vers le coucher de soleil gravé au moment du crépuscule, un bruit sourd retentit à travers la surface de verre. Un vif faisceau de lumière écarlate surgit et illumine le monolithe. Des lettres d'or étincellantes apparaissent à l'endroit touché par le trait lumineux. Alors que le soleil s'engloutit lentement derrière l'horizon, le pinceau balaye peu à peu la surface de pierre, illuminant ligne après ligne le texte mystique. Les runes sont gravées dans un dialecte de la langue des nains que peuvent facilement déchiffrer tous ceux capable de lire cette écriture. Elles déclarent:

A l'époque de Derkin
Le Baron dessous la montagne
Survint l'éclatement du monde
Et les ténèbres s'abattirent sur Krynn.
Contemplez désormais le morne théatre
de la guerre
Où nombre de frères massacrèrent
d'autres frères
Et déferlèrent en un raz-de-marée mortel
Pour prendre ce qui ne leur appartenait point
A ceux dont le coeur était de glace.
Regardez à l'instar de Fistandantilus,
Magicien plus vieux que son âge,
A travers l'Oeil d'Elar
En direction des Portes de Thorbardin
Scellées maintenant et à jamais pour
L'amour et la vie.
Seul Fistandantilus détient la clef
Enfouie avec lui dedans les profondeurs
ici-bas.

26. Le chemin du guerrier

Emportées par le vent, des rafales de neige poudreuse balayent les vieux pavés d'une route allant vers le sud.

Des relicats de la guerre de la Porte des Nains sont éparpillés un peu partout - un heaume rouillé ici, une arme brisée là. Tous les objets que l'on peut y ramasser sont tellement rouillés qu'ils ne peuvent être d'aucune utilité et n'ont aucune valeur marchande.

27. Le verger hivernal

Là, la forêt morte revient à la vie grâce à d'étranges arbres au feuillage cuivré.

Il s'agit de frigorifères, des arbres qui fleurissent et donnent des fruits en hiver. Leurs fruits possèdent une valeur nutritionnelle supérieure à la normale; les PJ peuvent cueillir 2.400 unités de vivres dans cet endroit. Bien que la nourriture y soit abondante, il n'y a rien qui puisse servir de protection contre l'armée-dragon.

28. Des pas dans la plaine

Orientées vers le nord, des montagnes encadrent cette vallée large de près de cinq kilomètres.

Une masse sombre tranche au milieu du champ de à environ seize cents mètres de distance.

La masse sombre est un groupe de huit draconiens baaz étendus dans la neige, morts. Toutes leurs armes et possessions de valeur ont disparu. Des traces de pas de grande taille, appartenant à des créatures autres que des draconiens, cernent les cadavres.

S'ils ne font pas demi-tour, les PJ sont attaqués par une bande de 1d10 ogres. Par période de 1d6 tours passée dans cette zone, ils sont attaqués par un nouveau groupe d'ogres, la bande en question comptant 1d4 monstres de plus que la précédente.

29. Les collines sanglantes

A l'horizon, des collines coiffées de neige se suivent en une procession apparemment interminable. En dépit du fait qu'il n'y a pas le moindre souffle d'air ici, les halètements et les lamentations du vent battent à vos oreilles.

30. Le champ de bataille

Là, la morne plaine présente des cicatrices dues à la guerre de la Porte des Nains. La lande meurtrie est grêlée de carcasses corrodées de vieilles machines de guerre hors d'usage. Le vent hulule dans la plaine.

Partiellement recouverts de sable et de neige, armures, épées et boucliers, rouillés et brisés, jonchent la steppe. Les immenses machines de guerre métalliques se dressent, monuments drapés de glace et dédiés à la destruction.

Il n'y a rien qui ait la moindre valeur ici.

31. Les marécages

Des nuages de vapeur méphitique s'élèvent de la surface chaude du marais et forment dans l'atmosphère un épais voile de brume glacée. Des roseaux bruns poussent en tous sens, vous interdisant de voir quoi que ce soit à plus de quelques dizaines de centimètres.

Provenant de toutes les directions, les sons lointains de cliquetis d'armes blanches et de cris de bataille étouffés parviennent aux oreilles des personnages. Les bruits semblent parfois provenir de très loin, ou bien paraissent très proches.

Chose surprenante, les eaux des marécages sont chaudes au toucher. Si les PJ pénètrent dans le marais, les fracas de la bataille semblent se rapprocher. 1d10 rounds après que les PJ soient entrés dans l'eau, des esprits fantômatiques (spectres asservis - cf. Appendice 1) sortent du marécage pour se battre entre eux. A moins d'être attaqués, ils ne prêtent aucune attention aux PJ durant 1d6 tours. Ce laps de temps écoulé, un spectre asservi s'en prend aux personnages. Par round que passent les PJ dans le marais, un spectre supplémentaire passa à l'attaque. Un PJ ne peut pas être attaqué par plus de 2 spectres asservis en même temps. Tout ceci continue jusqu'à ce que les PJ fuient le marécage ou trouvent la mort.



Chapitre 12 : L'Avant Poste Souterrain

32. La Tête-de-Mort

Un gigantesque amas de blocs de rocher s'élève hors du marais. Sa silhouette grossière le fait ressembler à une tête de mort à demi enfouie dans le marécage. Les orbites du crâne sont des cavernes béantes s'enfonçant à l'intérieur du monticule.

Une exploration de la "calotte du crâne" conduit directement au Chapitre 13: "La Tête-de-Mort."

Prologue : Toute cette région était autrefois sous contrôle du royaume de Thorbardin, peuplé de nains. Des avants-postes - de petites agglomérations - furent établis dans des grottes qui s'y prêtaient. Lorsque les portes de Thorbardin furent à jamais condamnées durant la guerre de la Porte des Nains, ces modestes avants-postes furent abandonnés à eux-mêmes. Un seul subsista, en dépit du fait qu'il est désormais uniquement occupé par les grotesques Aghars...

Utilisez la Carte des grottes chaudes, située pp. 16 et 17 pour ce chapitre.

33. L'entrée orientée au nord

Des nuages de vapeur tiède s'échappent d'une ouverture taillée dans le flanc de la montagne. Un corridor de 18 mètres de large s'enfonce dans les profondeurs du massif. Des statues gigantesques, maintenant brisées, sont alignées contre les murs du couloir.

Les statues fracassées représentent des héros nains, morts depuis fort longtemps. Il n'y a rien d'exceptionnel les concernant. Long de 180 mètres, le corridor part vers le sud-est et débouche dans la zone de rencontre 34. La température de l'atmosphère s'élève au fur et à mesure que l'on avance dans le couloir. La chaleur devient difficilement supportable. Cette entrée, orientée au nord, donne sur la zone de rencontre 8, chapitre 11.

34. L'embranchement

La vapeur est plus dense et plus chaude ici. Trois galeries se rencontrent à cet endroit: une s'enfonce vers le nord-ouest, une autre vers l'est et la dernière vers le sud-ouest. De l'est provient un sifflement lointain; la densité et la température de la vapeur augmentent dans cette direction.

Les trois corridors ont 18 mètres de large. D'immenses statues brisées sont disposées le long des parois. Le plafond est à 30 mètres de distance.

35. La voie vers le sud

Une galerie s'enfonce vers le sud-ouest sur 180 mètres, puis vire au sud-est sur une même distance. Au fur et à mesure que vous avancez dans ce corridor, la température cesse d'être difficilement supportable pour passer à une fraîcheur agréable. Les nuages de vapeur s'estompent et disparaissent.

36. Vers l'est

Un couloir s'enfonce vers l'est sur une distance de 84 mètres, puis tourne vers le sud-est sur 15 mètres. Les nuages de vapeur s'épaississent ; la température augmente encore. Quelle que soit la source d'éclairage, la vision est limitée à 3 mètres.

La chaleur devient rapidement insupportable. Si les personnages ôtent armures et vêtements d'hiver, ils peuvent alors progresser normalement. Dans le cas contraire, ils perdent 1 point de Constitution par round passé dans ce secteur. Si la Constitution d'un personnage descend jusqu'à 0, il s'évanouit et ne reprend pas conscience tant qu'on ne l'a pas transporté dans un endroit plus frais. Des points de Constitution perdus réapparaissent au bout de 1d10 rounds dans un environnement moins étouffant.

37. Les grottes de vapeur

Des orifices naturels dans le sol crachent force nuages de vapeur. Le rugissement de la vapeur qui s'échappe dans l'atmosphère est assourdissant. Un labyrinthe de stalagmites et de stalagtites occupe l'intérieur d'une immense grotte.

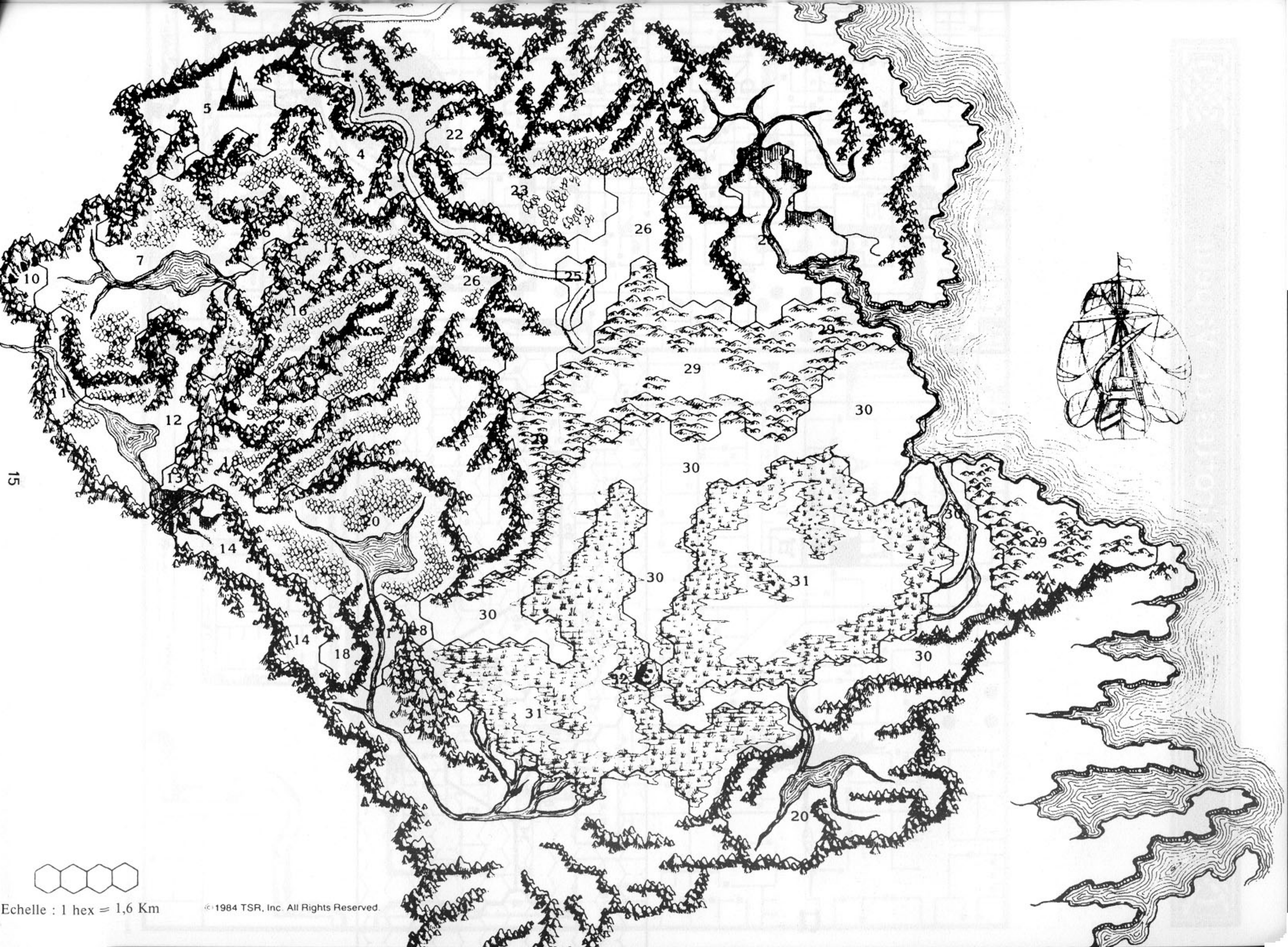
Quelle que soit la source d'éclairage, les personnages sont incapables de voir au-delà de 3 mètres. L'infravision est inutilisable. Dès que les personnages progressent de 1,5 mètres au sein du nuage de vapeur, il y a 1 chance sur 3 (1 ou 2 sur 1d6) pour que leur chamin soit bloqué par une crevasse dans le sol ou une stalagmite.

Constituant l'avant-garde de l'armée de Verminaard lancée aux trousses des fugitifs, 10 ogres rôdent dans la caverne. Ils y sont arrivés par l'entrée sud et, appréciant la chaleur, ont décidé d'y rester un moment. Ils attaquent les héros en s'efforçant de les surprendre, et luttent jusqu'à la mort.

Les malus de Constitution (tout comme dans la zone 36) sont également applicables ici.

38. La cité de vapeur

Bien que cette ville abritait autrefois plus de 1000 nains, seuls 200 Aghars y demeurent actuellement. La "cité de vapeur" est un superbe exemple de l'architecture des nains, constituée de "blocs urbains" - un style de construction qu'ils affectionnent - regroupés de manière à constituer une agglomération (l'architecture des nains est présentée en détail dans DL4, "Les dragons de la désolation"). La majeure partie de la ville est maintenant tombée en ruines. Chaque "bloc urbain" est décrit dans la rencontre qui s'y déroule. Les joueurs ne doivent pas tenter d'explorer la totalité de la ville. Si les PJ s'égarent, improvisez des rencontres avec la société des Aghars telle qu'elle se présente.


1
2
4
5
6
7
8
9
10
12
13
14
16
18
20
22
23
25
26
29
30
31
32
Echelle : 1 hex = 1,6 Km
© 1984 TSR, Inc. All Rights Reserved.



Chapitre 12 : Les Grottes de Vapeur



Légende

Porte

Mur

Abîme

Colonne

Trône

43

b

41

Grottes de vapeur

8 33 34 35 36 37 46 45 9 38-44

1 hex = 86,5 m



Chapitre 12 : Les Grottes de Vapeur



44

A

40

42

39



Chapitre 12



39. La porte est

> Le couloir débouche dans une vaste cour. Devant vous se dresse un large portail, manifestement façonné par des êtres passés maîtres dans l'art de la construction. Au pied de la porte vous accueille un étrange spectacle: un Aghar solitaire monte la garde entre les deux battants. Son casque lui tombe devant les yeux et il a d'énormes difficultés à empêcher sa hallebarde, trop grande pour lui, de lui échapper des mains et de tomber à terre.

Le garde nain est censé empêcher tout intrus d'entrer, mais il n'a qu'une vague idée de la façon dont il peut accomplir cette tâche. Au moment où les personnages avancent, il couine sur un ton de défi le plus intimidant possible : "Halte ! Répondez-moi avant que je permette de passer à vous ! Etes-vous censés pénétrer dans ce royaume ?" Si la réponse est "Oui," il laisse passer le groupe sans la moindre question.

Une fois que la garde a décidé que le groupe peut passer, il demande: "Etes-vous ici pour contempler le grand trésor secret des Aghars?" Si la réponse est "Oui," il propose de conduire les héros jusqu'au Grand Phulph, le Chef du clan des Phulphs des Aghars. Si les aventuriers demandent ce qu'est le "grand trésor secret", l'Aghar refuse de leur dire puisqu'il s'agit d'un secret.

Ce bloc urbain se compose de la Grande Porte et de divers commerces et magasins en majorité vides. Tous les escaliers n'aboutissent nulle part. L'Aghar mène les héros directement à la zone de rencontre 40.

40. La Cour royale des Barons

> Vous avancez dans un large corridor flanqué de hautes colonnes. La sentinelle ouvre une double porte qui débouche dans une salle de cour spacieuse. A l'autre bout, des trônes sont disposés en demi-cercle sur une estrade surélevée. Sur l'un d'eux est installé un autre Aghar - celui-ci attifé de robes fort peu seyantes et portant une couronne beaucoup trop grande pour son crâne. Le garde chuchotte: "N'ayez crainte. Il s'agit uniquement de sa Magnificence, le Grand Phulph !"

Le Grand Phulph accueille les héros d'une voix couinante. Il leur demande s'ils sont venus voir le grand trésor secret. Si les aventuriers répondent "Oui," il les conduit jusqu'à une petite salle de temple ("A" sur le plan). Au centre de la pièce se dresse un intimidant monolithe de pierre noire. Un support circulaire de pierre blanche est taillé devant le bloc, des lettres d'or gravées sur le pourtour.

Malheureusement, les Aghars ne savent pas lire (le Grand Phulph l'avoue avec une certaine gêne) et, par conséquent, n'ont aucune idée de ce qu'il faudrait faire ensuite.

L'inscription, écrite dans un antique dialecte du langage des nains, peut être déchiffrée par quiconque connaît cette langue. On y lit: "Que celui qui souhaite recevoir la connaissance se tienne ici et interroge." Si un individu monte sur l'estrade et formule une question *dans la langue des nains*, des lettres de feu apparaissent sur le monolithe.

Les demandes doivent toutes traiter de sujets propres aux nains, faute de quoi la réponse sera toujours: "En quoi cela concerne-t-il les Nains de Thorbardin?" A la suite d'une question sur la Tête-de-Mort, les Portes des Nains ou Fistandantilus, la surface de pierre rapportera l'histoire de Fistandantilus (lisez le prologue du chapitre 13).

Le dispositif ne répond qu'à trois questions par jour.

Le Grand Phulph est aux nues d'avoir finalement découvert comment utiliser le grand trésor secret. Il demande aux héros quelle récompense il peut leur offrir et, dans la mesure du raisonnable, leur fournit tout ce qu'ils souhaitent (les Aghars sont pauvres et stupides; ils ne peuvent pas fournir grand chose). Il propose d'autoriser les aventuriers et tous les fugitifs à venir s'établir pour toujours dans son royaume (si les PJ font cette suggestion à l'Assemblée de la Liberté, les chefs des Habitants des Forêts et du Peuple des Steppes refusent ardemment de vivre sous terre avec les - berk ! - Aghars). Il est en mesure de fournir jusqu'à 400 unités de vivres, toutes d'un goût désagréable au palais.

Le reste de la zone de rencontre 40 est constitué de chambres royales (sordides), de temples (en majorité inutilisables) et d'entrepôts (bourrés d'ordures).

41/42. L'enceinte de la cité

Les hautes murailles forment un périmètre défensif autour de la vieille agglomération. Entrepôts et barraquements, tous vides, y sont adossés. Des escaliers menaient autrefois quelque part, mais ce n'est plus le cas. Des trous s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. N'importe quel nain accompagnant le groupe les identifie comme étant les Abîmes de Reorx (dieu des nains), un attribut religieux commum à tous les lieux occupés par des membres de sa race.

Rien ici n'a la moindre valeur ou un quelconque intérêt.

43/44. Les résidences

Ces blocs urbains forment la zone résidentielle de la communauté des nains. La plupart des demeures sont maintenant désertes. On trouve aisément celles qui sont occupées par les Aghars: à l'odeur ! Des escaliers ne mènent nulle part.

45. Le court passage

Bien que plus court, ce passage est identique à celui figurant dans la zone de rencontre 36. Il conduit à la zone de rencontre 37.

46. Les chemins vers le sud

> Le corridor est envahi de volutes de vapeur tourbillonnantes.

Les deux couloirs se rejoignent et filent vers le sud-est sur une distance de 490 mètres, jusqu'à l'entrée sud (zone de recontre 9, chapitre 11).



Chapitre 13 : La Tête-de-Mort

Prologue : A la suite du Cataclysme, les nains des collines et les humains de la région de Xak Tsaroth détalèrent en direction du sud, cherchant abri et refuge dans le royaume des nains des montagnes. Ce royaume, baptisé Thorbardin, n'était pas en mesure de nourrir les centaines de milliers de réfugiés et ferma ses portes devant le flot de créatures affolées.

Troupeau aveugle sans chef pour les guider, les réfugiés n'étaient pas de taille à lutter contre les forces organisées et motivées de Thorbardin.

Alors vint Fistandantilus.

Fistandantilus était un vieux magicien du Temps de la Force, lequel précéda le Cataclysme. En ce temps, on dénigrait la magie comme étant une profession "impure." Les sorciers, tant modestes que puissants, étaient devenus des procrits. Fistandantilus eut néanmoins la vision d'une époque où les magiciens auraient à nouveau un rôle d'importance à jouer sur Krynn. Il ignorait quand... mais lorsque l'heure sonnera, jurait-il, il sera présent.

Les années défilaient, les unes après les autres, mais le jour de la célébration du règne de la magie ne vint pas. En définitive, Fistandantilus usa de stratagèmes surnaturels pour prolonger son existence, jusqu'à ce qu'il ne restât rien de lui à l'exception de la magie. Ce fut sous cette apparence qu'il accueillit le Cataclysme. Il se trouvait dans la cohue aux portes de Thorbardin qu'il vit une chance de regagner la puissance qu'il avait perdue.

Il érigea une forteresse magique au pied d'une montagne et assembla une immense armée pour prendre Thorbardin d'assaut. La bataille fit rage d'un bout à l'autre de la vallée. Et, lorsque sa défaite sembla inévitable, sa vengeance fut sans limites. Il libéra la magie la plus puissante qu'il connaissait et aussi bien l'armée de l'ennemi que la sienne furent consummées. Sa citadelle montagneuse fut anéantie au point qu'il n'en subistât plus qu'un amas vitrifié en forme de crâne gigantesque: la Tête-de-Mort.

La légende veut que, dans les profondeurs sous la Tête-de-Mort, se trouvent la dépouille de Fistandantilus et le chemin accédant aux portes de Throbardin.

47. Les machoires du trépas

> Située près de 25 mètres au-dessus de la plaine marécageuse, la bouche du monticule en forme de crâne s'ouvre sur une caverne qui s'enfonce loin à l'intérieur de la montagne.

Décombres et gravats forment un tas de 15 mètres de haut au pied de la caverne. Il est facile de l'escalader. Les 9 mètres restants sont constitués par un matériau noir et lisse qui recouvre la totalité de la surface de la Tête-de-Mort.

Ce revêtement, d'un noir bleuté, paraît avoir fondu à la chaleur terrible de feux inimaginables. Il est maintenant froid comme de la glace et impossible à escalader de manière habituelle (probabilité d'échec multipliée par 10: surface très lisse *et* glissante - cf. **Guide du Maître** p. 15). Il faut donc impérativement avoir recours à des cordes... ou d'autres techniques.

Des stalactites et des stalagmites de dimensions irrégulières représentent les "dents" du crâne. Une fois à l'intérieur de la grotte, les personnages distinguent ceci:

> Des stalactites et des stalagmites forment de grotesques rangées de dents. Au fond de l'ouverture, un boyau naturel s'enfonce à l'intérieur de la montagne.

Le tunnel est fait du même roc fondu que l'extérieur de la Tête-de-Mort. Après 6 mètres en pente douce, la descente devient beaucoup plus abrupte: le tunnel forme un angle de 70 degrés par rapport à l'horizontale - trop incliné et trop lisse pour pouvoir continuer en marchant. Les personnages peuvent soit utiliser des cordes et des pitons pour descendre, soit se laisser glisser dans le boyau. Le tunnel mène à la zone de rencontre 51. Toute remontée du boyau à partir du bas équivaut à accomplir l'ascension de la surface lisse qui recouvre l'extérieur du mont.

48. Les yeux de la mort

> Les orbites de l'éminence en forme de crâne sont des grottes qui s'enfoncent loin à l'intérieur de la montagne.

Ces deux cavernes sont identiques. Au fond de chacune d'elles s'enfonce un petit tunnel incliné selon un angle de 70 degrés par rapport à l'horizontale. Ces deux boyaux n'ont toutefois pas été pratiques dans l'amalgame vitrifié qui recouvre la surface de la Tête-de-Mort et offrent des prises pour une descente facile.

Les deux tunnels débouchent au même point: un assemblage métallique surplombant la zone de rencontre 60. Rien ne permet de descendre; les personnages doivent attacher une corde aux poutrelles pour leur permettre d'atteindre le sol, ou utiliser des moyens équivalents.

49. Le cratère encombré de débris

> Un large cratère, envahi de débris et de décombres, occupe le sommet de la Tête-de-Mort. D'énigmatiques silhouettes de pierre, tordues en tous sens, se dressent vers le ciel, obscurcissant le fond de la cuvette où s'est formé un plan d'eau.

Si les personnages explorent le fond du cratère, ils découvrent un puits, large de 6 mètres, s'enfonçant dans le sol avec un angle de 60 degrés. La descente est possible, mais lente et assez délicate. 21 mètres plus bas, sol et plafond deviennent lisses et vitrifiés.

Le puits débouche sur la corniche de la zone de rencontre 50. Au fond du plan d'eau s'ouvre un orifice de 1,5 mètre de diamètre, qui conduit à la cascade de la zone de rencontre 50.



Chapitre 13



50. Le repaire des ombres

> Le murmure de l'eau qui court envahit cette vaste caverne. Une chute d'eau se déverse dans un grand bassin recouvrant le sol de la grotte. Sur une petite île qui surnage au centre ont été entassées des gemmes et des armes.

La caverne mesure 30 mètres de diamètre. Un plan d'eau en recouvre le sol, de la sortie de la zone de rencontre 60 jusqu'au rebord inférieur (zone de rencontre 50a). Derrière celui-ci s'ouvre un petit tunnel (zone de rencontre 74) qui fait office de canal d'écoulement pour l'étang.

S'échappant du cratère formé plus haut (zone de rencontre 49), une cascade se déverse dans le bassin. Une seconde saillie est située à hauteur de la chute d'eau (zone de rencontre 50b). Large de 1,5 mètre, une corniche suit tout le pourtour de la grotte.

Sur la saillie supérieure, à côté de la cascade, réside un dragon des ombres.

Le dragon, un membre de sa race énorme et ancien, fut autrefois dressé par Fistandantilus pour garder cette forteresse aussi longtemps que le magicien demeurerait en vie sur cette terre. Le dragon des ombres, doté de la parole, informe tous ceux qu'il n'a pas encore dévorés de cet état de fait.

La créature préfère rester sur le rebord et attendre que les aventuriers tentent de dérober le trésor qu'il a accumulé. Il attaque ensuite, se servant avant tout de son souffle et de ses sorts.

Possédant une intelligence de 18, le dragon des ombres parle le commum, les langues des nains des collines et des montagnes, et tous les langages de dragon. Il dispose des sorts suivants:

Niveau 1: *force fantasmagorique, ténèbres*
Niveau 2: *cécité, nappe de brouillard*
Niveau 3: *suggestion, ténèbres éternelles*
Niveau 4: *confusion, monstres des ombres*

Le trésor est constitué de:

900 pp, 21 gemmes de 500 vpo chacune, 3.000 pac, 1 *cotte de mailles +2*, 2 potions de *clairaudience, bottes de lévitation.*

51. L'entrée du chatelain

> Des tapisseries aux couleurs délavées, représentant des humains et des nains en guerre, revêtent les murs.

52. Le vestibule des généraux

> Une couche de poussière, fort ancienne, recouvre le couloir. Sur chaque porte, le revêtement métallique est marbré de traces d'oxydation disgracieuses.

Ces portes, en chêne plaqué d'argent, valent 1000 pac pièce.

53-57. Pièces vides

> Des meubles brisés jonchent le sol.

La pièce est par ailleurs vide. Rien n'a la moindre valeur ici.

58. Les boutons de cuivre

> Sur une table abimée est étalée une vieille tunique avec des boutons de cuivre.

Un spectre apparaît si quelqu'un tripote les boutons.

59. La sacristie ouest

Cette salle est vide.

60. Le grand escalier

> Un grand escalier central descend dans les profondeurs du sol sous la montagne. Ayant été soumis à de terribles forces, celles-là mêmes qui en des temps lointains ravagèrent la Tête-de-Mort, la charpente métallique qui supportait ces marches est désormais déformée et partiellement arrachée. Au-dessus de vous, le plafond est crevé de toutes parts, dévoilant les armatures qui le retenaient autrefois.

La cage d'escalier mesure 18 mètres de diamètre. Un escalier de 3 mètres de large descend en colimaçon jusqu'à la zone de rencontre 71 (*Ferraille tordue*), 6 mètres sous vos pieds. Le dôme ci-dessus mène à la zone de rencontre 48.

61. L'armurerie

> Un hémisphère gris miroite au centre de la pièce. Des armures astiquées sont adossées aux murs.

Tous ceux qui pénètrent dans cette pièce sont à même de distinguer ce qui se trouve à l'intérieur de l'hémisphère. Lisez ce qui suit:

> Un dragon de métal rutilant est immobilisé en plein vol, la gueule béante. En dessous, un gobelin est également figé, à mi-course comme s'il s'enfuyait à toutes jambes.

Dès qu'un morceau de fer ou d'acier non-magique touche l'hémisphère grisâtre, ce dernier explose comme une bulle d'eau savonneuse. Rien d'autre ne brisera le sortilège. A la seconde où l'hémisphère disparaît, la stase temporelle qui emprisonnait les deux créatures cesse d'exister. D'un brusque mouvement en avant, le dragon cueille le gobelin du bout de ses mâchoires et le dévore en une bouchée. Puis il remarque le groupe.

Chose compréhensible, le dragon de cuivre est désorienté dans la mesure où il a été figé durant 350 ans. Abasourdi par les changements, il marque un temps d'arrêt. Si les personnages attaquent les premiers, le monstre se défendra mais, dans le cas contraire, il leur demande ce qui est arrivé.

Le dragon de cuivre se nomme Flamboyeur. Il faisait partie des forces d'attaque au cours de la guerre de la Porte des Nains; son dernier souvenir est d'avoir entendu Fistandantilus lancer un sort. Il ne sait absolument rien concernant la disparition des dragons ou la récente résurgence des dragons voués au mal. Une fois expliquée la situation actuelle du monde, il ignore absolument pourquoi les dragons du bien ne sont pas entrés en lice.

Quelque peu vantard, Flamboyeur adore raconter ses prouesses au cours de la grande Guerre.

Le dragon se montre passionné par l'historique du conflit actuel. Il dit aux personnages qu'il va partir à la recherche de dragons du bien, s'il en reste, pour contribuer à leur cause. En attendant, la créature se propose d'accompagner les héros. Elle est capable de passer par des doubles portes, mais pas par une porte ordinaire.

Flamboyeur reste avec le groupe jusqu'à ce qu'arrive l'un des trois événements suivants: Verminaard et Braise attaquent (cf. Evénement 6), les héros combattent le dragon des ombres (zone de rencontre 50) ou cette portion de l'aventure s'achève (*Epilogue*).

Si Flamboyeur lutte contre le dragon des ombres, réglez le combat normalement jusqu'à ce que le dragon des ombres soit tué.

Si Flamboyeur combat Verminaard et Braise, il prend son envol et attaque le dragon rouge. Lorsque Braise utilise son souffle, le dragon de cuivre prend la fuite, poursuivi par son adversaire. Flamboyeur file vers la montagne la plus proche et s'engage entre les falaises de grès (cf. illustration de couverture). Tous deux volent hors de vue... et aucun ne revient. Verminaard et Braise ne réapparaissent pas au cours de cette aventure.

Flamboyeur, un petit dragon de cuivre adulte, dispose des sorts énoncés ci-dessous:

Niveau 1: *missile magique, protection contre le mal, sommeil*
Niveau 2: *lumière éternelle, toile d'araignée*

L'armurerie renferme le trésor suivant: 2 armures de plates, 3 *boucliers +1*, 2 *javelots de foudre* et 2 *capes de protection +2*.

62. La salle des gardes ouest

Cette salle est vide.

63. Les archères

Il y a six nécrophages dans chacune de ces pièces. Armées d'arcs et de flèches, elles tirent par les archères sur tous ceux se trouvant dans la zone de rencontre 64.



64. Le portail

> Légèrement ouvertes vers l'intérieur, les portes de fer sont néanmoins fermées. Il y a un interstice d'un centimètre entre les deux battants.

Tout personnage qui sonde les murs découvre les archères. Si quelqu'un ouvre les portes au nord, les nécrophages ferment celles du sud et commencent à tirer.

65-66. Les salles dévastées

Ces pièces sont vides.

67. Les gardiens

> Les portes s'ouvrent, dévoilant une pièce autrefois luxueuse qui est maintenant complêtement tombée en décrépitude. A l'autre extrémité de la salle, des doubles portes d'or sont fermées. Des silhouettes brumeuses rôdent à l'intérieur.

Il s'agit des esprits inoffensifs de seigneurs et de gentes dames qui festoyèrent autrefois dans cette salle, mais périrent pendant la défaite de Fistandantilus. Ils ne tiennent compte d'aucune attaque et ne se défendent pas.

68. La salle de bal

> La salle est si vaste qu'elle se perd dans les ténèbres. Des silhouettes brumeuses se tournent et se balancent aux accents d'une musique que l'on ne peut entendre.

La plupart des danseurs sont des esprits inoffensifs comme ceux rencontrés dans la pièce 67. Dans la salle se trouvent toutefois 5 apparitions - des silhouettes squelettiques vêtues d'uniformes en lambeaux -, autrefois des généraux de l'armée de Fistandantilus. Elles avancent pour attaquer.

69. L'autel

> Un squelette gît sur un autel de petite taille le long du mur opposé. Son armure est rouillée, mais une épée reluisante repose à son coté, une main décharnée toujours refermée sur le pommeau. Un rouleau de parchemin se trouve dans l'autre main.

Il s'agit du squelette d'un guerrier de valeur qui mourut au combat à cet endroit même. Il n'est absolument pas animé. L'armure est inutilisable,mais l'arme est une *épée longue vorpale +3*. Le parchemin contient des généralités sur la forêt dans la montagne avant sa destruction. Il montre qu'une voie d'entrée couverte s'étendait autrefois du flanc nord de la montagne jusqu'à un point représenté maintenant par la zone de rencontre 64. Le plan indique que l'escalier central était l'unique chemin pour accéder aux niveaux inférieurs. Les appartements de Fistandantilus sont marqués sur la carte. Ils semblent se trouver juste en dessous du bas de l'escalier. On ne peut les atteindre que par une immense pièce cubique qui ne figure pas sur le parchemin.

70. La sacristie est

Cette salle est vide.

71. Ferraille tordue

> Les marches de pierre descendent en colimaçon sur environ 6 mètres avant de disparaître. Après avoir autrefois laissé le passage à une volée de marches, la cage d'escalier est maintenant totalement ravagée. Une masse entremêlée de ferraille tordue s'enfonce dans la froide obscurité en contrebas.

Tous les étages situés entre le premier palier et le bas de l'escalier ont été éventrés par le dernier sort de Fistandantilus. Il n'en reste que des décombres. En fait, la majeure partie de cette cage d'escalier est maintenant faite du même matériau vitrifié que celui recouvrant l'extérieur de la Tête-de-Mort.

La charpente métallique qui descend dans les ténèbres supportait autrefois le centre de la citadelle. Elle est encore accrochée sur une hauteur des sept étages, les sept premiers du secteur effondré, avant de pendre librement jusqu'à une profondeur de 81 mètres. Le hasard a fait qu'une extrémité de la carcasse se fiche dans le mur 3 mètres au-dessus de l'entrée de la caverne dans la zone de rencontre 72.

Bien que la charpente paraisse dangereuse, elle est en fait tout à fait solide. Toutefois, une tentative pour descendre le long des poutrelles est une tâche fort éprouvante dnas le meilleur des cas. Il y a 20% de chances par tour pour que le mouvement des personnages entraîne le balancement de la structure toute entière. Tous les individus qui ne sont pas encordés ou attachés par un autre moyen doivent effectuer un tirage de dextérité. Un échec implique que le personnage en question glisse et tombe dans le vide. Ceux qui perdent pied effectuent un second tirage avec une pénélité de -5, de manière à se rattraper à une autre poutrelle. Si le second jet de dé se solde par un échec, le personnage tombe jusqu'en bas, subissant les dégâts appropriés comme d'habitude.

Flamboyeur est incapable de descendre dans la cage d'escalier, que ce soit en s'aidant de la charpente métallique ou en volant jusqu'en bas. Il propose de patienter jusqu'au retour des personnages.

72-73. La descente de la crevasse

> Là, le choc a provoqué une profonde fissure dans le rocher. Bien que la crevasse soit en pierre vitrifiée, des fentes dans le roc servent de prises idéales pour la descente.

Le tunnel monte abruptement sur 45 mètres, puis descend en pente douce jusqu'à la zone de rencontre 74.



Chapitre 13



74. L'écoulement

C'est ici que se déverse l'eau du tunnel de la zone de rencontre 50. La galerie souterraine continue vers l'ouest.

75. La rivière souterraine

Venant de la zone de rencontre 50, l'eau s'écoule avec force. Il est impossible de remonter le tunnel sans assistance magique.

76. Effondrement

> En des temps passés, il y avait d'autres étages ici. Maintenant, seul le bord des paliers, lisse et vitrifié, dépasse à intervalle régulier des parois de la cage d'escalier.

Il est facile de fixer des cordes sur ces rebords. Si des personnages tentent une descente de saillie en saillie sans l'aide de cordes (ou dispositif équivalent), ils doivent réussir un tirage de dextérité à chaque palier sous peine de tomber en chute libre jusqu'au fond.

77. Des galeries hasardeuses

> Au fond de la cage d'escalier se dresse un amas escarpé de pierre et de ferraille. Au milieu de ce monticule, une étroite cheminée descend jusqu'au sommet d'une structure métallique qui fut autrefois un dôme. En dessous, le sol est jonché de gravats et de débris divers.

La descente est aisée. On met à jour des ossements fracassés et des crânes en fouillant les décombres.

Dès qu'ils atteignent la charpente métallique, les personnages sont agressés par 3 seigneurs squelettes. Contrairement à la description donnée dans le **Fiend Folio**, ces créatures demeurent sous la domination des bandeaux qui contrôlent leurs faits et gestes au-delà d'un rayon de 80 mètres. Toujours prisonnières de la puissante sorcellerie de Fistandantilus, elles attaquent sans relâche les aventuriers jusqu'à leur mort ou la fuite de leurs adversaires. Pendant leur assaut, elles supplient les héros de retrouver les bandeaux qui les asservissent et de les libérer de leur tourment. Si les personnages parviennent à les récupérer et à les donner aux seigneurs squelettes, ces derniers disparaissent instantanément. Ce geste noble permet aux PJ de se voir attribuer la totalité des points d'expérience, tout comme s'ils avaient réellement défait ces monstres au combat.

78. Le porte-clefs

> Vêtu de robes autrefois splendides, un squelette est avachi sur une table de pierre au centre de la pièce. Plusieurs clefs, passées dans un anneau, sont accrochées à sa ceinture.

Le squelette et les clefs ne sont point magiques. Les clefs (au nombre de sept) sont les "Clefs du Gardien" et s'avéreront utiles plus tard.

79. La penderie

Cette pièce est vide.

80. Le labyrinthe de cristal

> Vous vous trouvez sur un balconet dominant une salle carrée de 15 mètres de côté, haute de 20 mètres du sol au plafond. La mezzanine est située à 3 mètres du plafond. En face de vous, sur votre gauche et votre droite se trouvent des balconets identiques - quatre au total, en comptant celui sur lequel vous êtes. En dessous se trouvent quatre autres balconets, disposés de façon identique et perchés à 6 mètres du sol. Quatre portes voûtées donnent dans la pièce au niveau du sol. Au plafond, un globe jette une vive lumière dans cette salle.
>
> Mais rien de tout ceci n'est moitié aussi impressionnant que la créature qui se dresse au centre de la pièce: une hydre construite entièrement en métal ! A la seconde même où vous pénétrez dans la salle, elle s'anime lentement; son corps grince de façon sinistre. Une de ses douze têtes se tourne dans votre direction tandis qu'une seconde crache une gerbe de flammes vers le plafond

L'hydre de fer est de construction mécanique. Elle a une CA 0 et frappe comme un monstre à 12 DV. Son souffle cause 6d6 points de dégâts (réussite à un jet de protection pour la moitié). Chaque tête peut attaquer une fois par round, une morsure entraînant 2d8 points de dégâts. Il faut asséner 20 pv pour détruire une tête; le monstre tout entier peut supporter 100 points de dégâts avant de s'arrêter. Autrefois, les 12 têtes de chaque créature pouvaient cracher du feu trois fois par jour. Maintenant, trois têtes uniquement fonctionnent dans la pièce ouest, une seule dans celle de l'est. Les deux monstres crachent une gerbe de feu vers le plafond en guise d'entrée en matière.

Les deux salles, est et ouest, sont en fait des labyrinthes magiques. La "pièce dégagée" que contemplent les aventuriers est le produit de deux sorts: *invisibilité permanente* et *illusion permanente*. Il y a en réalité trois paliers avec leurs murs, plafonds, escaliers et passerelles respectifs: un labyrinthe de cristal pour induire les imprudents en erreur.

Le contenu réel de la pièce peut apparaître à condition qu'un magicien lance deux sorts, *détection de l'invisible* et *détection des illusions* (un seul n'est pas suffisant), ou bien une *détection de la magie* face à un sort du 20ème niveau.

Les parois invisibles du labyrinthe résistent au souffle de l'hydre. A condition de suivre la bonne route, les aventuriers sont en mesure de traverser à pied chaque niveau du labyrinthe jusqu'à la sortie appropriée, descendre au palier suivant et ainsi quitter ce piège complexe. Si un personnage s'avance dans une partie hachurée du plan, il tombe dans la fosse, subit des dégâts dus à sa chute et se voit attaqué par l'hydre. Si un héros avance dans une zone où aucun mur ne le protège de la créature, l'hydre crache d'abord des flammes avant d'attaquer avec 1d4 têtes.

Outre l'hydre de fer, la salle est également occupée par trois chasseurs invisibles (un sort de *détection de l'invisible* révèle également leur présence) qui attaquent toute personne n'étant pas en possession de l'une des Clefs du Gardien (zone de rencontre 78). Si Fistandantilus est finalement annihilé, ils disparaissent.

3 chasseurs invisibles. AL N; DE 12"; pv 32 chacun; DV 8; CACAO 12; CA 3; D 4-16; AS oui; DS oui

Le labyrinthe occupe 3 paliers. La sortie se trouve au 4ème niveau sous le balconet.

81. L'entrée ouest

> Le gigantesque oeil unique de la statue d'un humain est braqué sur l'escalier. Des doubles portes en or s'ouvrent de chaque côté de l'effigie.

L'oeil énorme semble suivre les personnages tandis qu'ils se déplacent dans la pièce. S'ils se dirigent vers les portes ouest, la statue donne l'impression de sourire. Si, au contraire, ils vont vers les portes est, la statue semble se renfrogner. Elle ne fait rien d'autre.

Si la statue est attaquée, elle tombe et se brise en mille morceaux. La tête continue de fonctionner aussi longtemps qu'elle demeure intacte.

82. Fausse sortie

> La salle est faiblement éclairée par des globes rougeâtres au plafond. Au centre se dresse la grande statue de pierre d'un nain, les jambes plantées dans le sol et les mains plaquées au plafond. Deux autres doubles portes se trouvent derrière la statue.

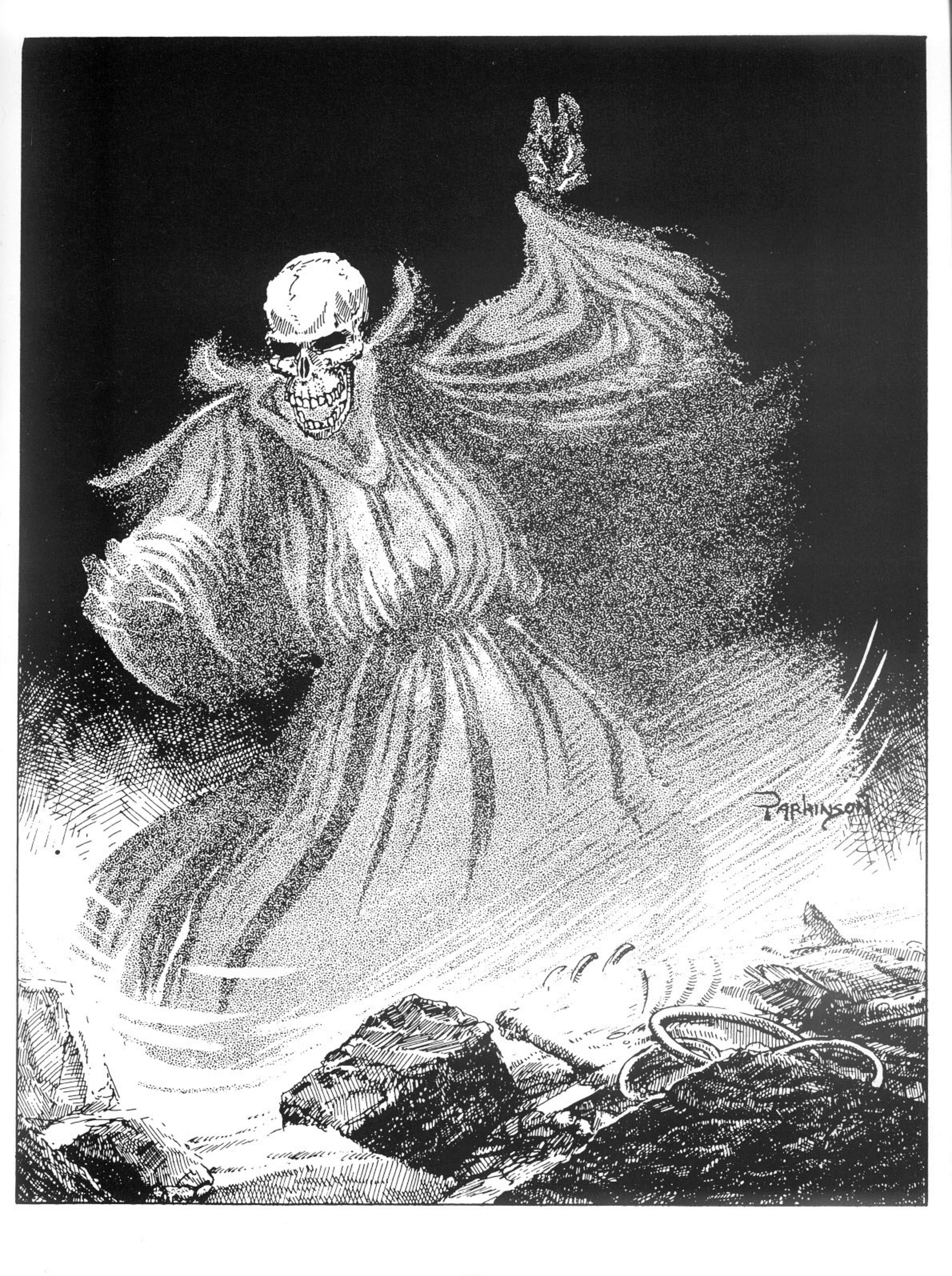
Des traînées livides sur les murs de pierre indiquent qu'ils ont été roussis. Une seconde pièce, plus petite, apparaît en poussant les deux battants de la porte dorée. Elle est vide.

Autrefois, il y a bien des lustres, existait ici un piège déclenchant une *boule de feu*, mais le sort est épuisé depuis bien longtemps.

83. La salle piégée

Cette pièce paraît identique à la zone de rencontre 82, y compris la statue de pierre.

S'y trouvent néanmoins un sort d'antigravité et un golem de pierre en activité. Il n'y a qu'une seule façon de la traverser sans activer le golem.


PARKINSON



Chapitre 13



Lorsque Fistandantilus souhaitait passer par cette chambre, il franchissait le pas de la porte où l'antigravité l'aspirait immédiatement au plafond. Pour éviter de se cogner sur le plafond, il agrippait une échelle de pierre invisible à droite de la porte. Une fois au plafond, il longeait le mur ouest jusqu'à l'autre porte où le sort d'antigravité annulait l'effet précédent, et utilisait une seconde échelle de pierre pour descendre jusqu'au sol.

Une bande d'antigravité, large de 3 mètres, va de la porte nord à la porte sud en longeant le mur ouest. Si les personnages ne saisissent pas l'échelle invisible, ils quittent le sol et percutent le plafond en chute libre, subissant 1d6 points de dégâts.

Toute chose, d'un poids supérieur à 25 kg et pénétrant dans la zone de gravité normale de la pièce, active immédiatement le golem de pierre. La statue attaque toutes les créatures qui se déplacent dans la salle, qu'elles se trouvent ou non dans la bande d'antigravité. Le golem détecte sa proie grâce au mouvement: si tous les personnages s'immobilisent, le golem cesse d'attaquer. Il regagne l'endroit où il se trouvait initialement au bout d'un round et les personnages peuvent alors se déplacer librement. Toutefois, quiconque repose un pied dans la zone de gravité normale réactive le golem.

84. L'entrée est

Cet endroit est presque identique à la zone de rencontre 81. Il n'y a qu'une seule différence: la statue sourit à un déplacement vers les portes est et se renfrogne lorsque l'on va vers l'ouest.

85. La cocotte-minute

> Cette pièce est vide, ne présentant aucune particularité à l'exception d'une double porte en pierre se découpant dans le mur opposé.

L'ouverture des battants de la porte sud déclenche une *boule de feu*, provoquant 10d6 points de dégâts à tous ceux se trouvant dans la salle.

86. L'alcove

> Les contours d'une statue se dessinent dans l'ombre d'une alcove à la jonction de deux couloirs. Une double porte de fer s'ouvre au nord.

Les battants métalliques sont *verrouillés magiquement* et ne peuvent être ouverts que par un sort d'*ouverture* ou les Clefs du Gardien (zone de rencontre 78).

La statue est celle de Nuitari, dieu de la magie noire, sous son image de la Connaissance. Il s'agit de l'un des Sept Visages de Nuitari. Un sortilège magique permet à Fistandantilus d'apercevoir per ses yeux tous les visiteurs afin de ne jamais être surpris.

87. Les rites du passage

> Les battants de fer s'ouvrent sur un petit corridor, large de 6 mètres, donnant sur une autre double porte métallique. De chaque côté, une statue partiellement dissimulée par d'épaisses ténèbres occupe une alcove.

Quatre doubles portes séparent cette entrée de la zone de rencontre 88. Des stigmates de l'ultime exploit de Fistandantilus marbrent les parois.

Chaque double porte est *verrouillée magiquement* et ne peut être ouverte que par un sort d'*ouverture* ou les Clefs du Gardien.

Les silhouettes qui se dessinent dans l'ombre des alcoves (une de chaque côté dans chaque portion de couloir) sont des représentations des six autres visages de Nuitari. Chaque statue irradie la magie. Lorsque les personnages avancent dans le corridor, ils passent à travers les champs d'action des auras magiques des effigies. Il est possible d'en éviter les conséquences, décrites ci-dessous, soit en lançant un sort de *dissipation de la magie*, soit en insérant les Clefs du Gardien dans un petit trou de serrure à la base de chaque statue.

Les deux premières représentent la Puissance et la Richesse. L'aura magique *dissipe la magie* au 25ème niveau du sort. Les deux suivantes représentent la Jeunesse et la Passion. L'aura *métamorphose* toutes les armes en bois durant 12 tours de jeu ou jusqu'à ce qu'elles repassent dans le champ dans la direction opposée (au moment de sortir, par exemple) Il n'y a aucun jet de protection.

Les deux dernières représentent la Mort et le Chaos. L'aura magique agit comme un sort de *charme-personnes* sur tous ceux qui la franchissent, avec pour effet spécifique que l'individu sous le *charme* ne puisse faire aucun mal à Fistandantilus. Il n'y a aucun trou de serrure à la base de ces statues.

88. Les appartements de Fistandantilus

> Le plafond, autrefois un dôme de marbre, est aujourd'hui détruit. Jonchant le sol, d'énormes blocs de roc s'élèvent jusqu'à l'ouverture béante au-dessus de vos têtes. Au centre de la salle, un objet métallique brille d'un vif éclat.

L'objet métallique se compose en réalité de trois bandeaux - ils contrôlent les seigneurs squelettes de la zone de rencontre 77.

Les bandeaux se trouvent à côté du crâne fracassé d'un humain au milieu d'ossements brisés sur un amas de gravats au centre de la pièce. Si les personnages approchent à moins de 6 mètres du crâne, il se passe la chose suivante:

> Le crâne fracassé s'élève dans les airs, un souffle de vent mugissant soulève la poussière des décombres qui monte en tourbillonnant, formant une grossière silhouette humaine !

Il s'agit de la demi-liche de Fistandantilus. Si les personnages ne l'attaquent pas, elle retombe en poussière au bout de trois rounds. Elle ne bouge pas de l'endroit où elle se trouve et n'empêche pas les aventuriers de passer dans la chambre suivante.

Le fait de ramasser les bandeaux ne constitue pas une attaque.

89. Le carrefour du trésor

> Un passage voûté, long de 6 mètres, débouche à l'est et à l'ouest sur une salle du trésor brillamment éclairée. Au nord, une porte métallique est bloquée.

Au nord, les deux battants sont *verrouillés magiquement* et on ne peut les ouvrir qu'en lançant un sort d'*ouverture* ou avec les Clefs du Gardien.

Si les personnages regardent ce qui se trouve au-delà des ouvertures voûtées, ils aperçoivent les zones de rencontre 92 et 93. Lisez les descriptions de ces salles si besoin est.

Les ouvertures sont en réalité des seuils de *téléportation.* La porte ouest conduit tout droit à la zone de rencontre 90, l'ouverture est à la 91.

Il y a seulement deux façons d'accéder aux salles du trésor: lancer un sort de *dissipation de la magie*, qui neutralise les seuils de *téléportation* tant que dure le sortilège, et insérer les Clefs du Gardien dans une serrure secrète (découverte à l'instar d'une porte secrète).

90. Les cages à l'ouest

> Des cages, alignées côte à côte, renferment les squelettes de ceux qui furent autrefois coincés ici.

Tous ceux qui franchissent la grande voûte donnant sur la zone de rencontre 92 se retrouvent subitement dans le carrefour 89.

91. Les cages à l'est

> Des cages, alignées côte à côte, contiennent les squelettes de ceux qui furent précédemment coincés ici.

Quiconque franchissant la grande voûte qui donne sur la zone de rencontre 93 se retrouve subitement dans le carrefour 89.



Chapitre 13



92. Le trésor de l'ouest

Un dôme de vive lumière blanche illumine la salle. Le trésor de Fistandantilus est entassé sur le sol. Un heaume de nain brillant de mille feux, orné de grosses gemmes, est juché bien en vue sur l'amas de richesses.

Le trésor est constitué de: 3.000 pac, 2.000 po, 8.000 pp, 52 pierres précieuses de 800 vpo pièce, 12 bijoux valant 1000 pac chacun, une *armure de plates +3* et le *heaume de Grallen.*

Le *heaume de Grallen* est un casque de nain décoré de grandes gemmes (1.000 vpo chacune). Le *heaume* est enchanté de manière à ce que, si celui qui le porte venait à être tué, son âme est immédiatement transférée dans l'une des pierres précieuses par *métempsycose.*

Le *heaume* fut fabriqué pour Grallen, Prince des nains des montagnes et fils du grand roi Derkin, lorsqu'il partit en chevauchant combattre Fistandantilus au cours de la guerre de la Porte des Nains.

Celui qui met le *heaume* active le sort de *métempsycose.* Il doit réussir un jet de protection contre la magie à -4, faute de quoi l'âme de Grallen s'empare de son corps. La force vitale du porteur est transférée dans la gemme.

Si cela arrive, le prince Grallen s'incline immédiatement devant les personnages et raconte l'histoire suivante:

"Je me nomme Grallen, Prince des nains des montagnes, tué par les forces du mal au cours de la guerre de la Porte des Nains.

"Par l'entremise de ce casque magique, j'ai survécu durant ces siècles afin que soient révélées mon histoire et ma destinée.

"Au matin de l'ultime bataille, j'ai chevauché au grand galop au milieu de la grande charge dirigée par le Baron des Hylars. Nous avons surgi de la Porte au nord de Thorbardin, de l'autre côté des plaines de Dergoth. Les troupes se ruèrent à l'assaut du repaire montagneux du Sorcier des Maléfices. Mes frères combattirent avec courage et valeur; nombre d'entre d'eux périrent honorablement à mon côté.

"Lorsque l'issue de la bataille tourna en notre faveur et je confrontis le sorcier dans son gîte, il esquissa un sourire et une puissante magie fusa hors de son être: une gerbe de puissance et de terreur que rien ne pût stopper, pas plus la pierre que l'acier.

"Ainsi, en proie à la rage et au désespoir, il détruisit à la fois ses alliés et ses ennemis.

"C'est ainsi que je mourrus.

"Maintenant, je vous implore, ramenez mon âme dans le Royaume des Hylars de Thorbardin, rapportez mon odyssée au Conseil des Barons et trouvez un digne lieu dans la Vallée des Barons afin que je puisse y reposer à jamais.

Grallen demeure silencieux à la fin de son histoire. Si on lui pose la question, il explique comment trouver l'entrée de la Porte du nord de Thorbardin et dessine un plan si on le lui demande. Il répond au mieux à n'importe quelle autre question.

Une fois toutes les questions posées et répondues, Grallen retransfère par *métempsycose* son énergie vitale dans la pierre précieuse. Le porteur du *heaume* redevient normal, bien qu'il se retrouve totalement désorienté et incapable de combattre durant 1d6 tours de jeu.

93. Le trésor de l'est

Un dôme de vive lumière blanche illumine la salle. Le trésor de Fistandantilus est entassé sur le sol. Un étui de carte est juché bien en vue sur l'amas de richesses.

L'étui renferme une carte indiquant la route de la Tête-de-Mort aux portes de Thorbardin.

Outre la carte, il y a 3.000 pac, 2.000 po, 5.000 pp, 42 gemmes de 500 vpo pièce et 12 bijoux valant 1000 pac chacun.

94. Le chemin d'accès

Les deux battants s'ouvrent dans une pièce carrée percée de hautes ouvertures voûtées de part et d'autre de la porte. Chaque ouverture donne sur une niche de 3 mètres de profondeur.

L'alcove située à l'ouest est un seuil de *téléportation* permettant de se retrouver (et d'en revenir) dans la niche au sud de la zone de rencontre 92. Quant à celle orientée à l'est, elle permet d'aller (puis d'en revenir) dans la niche au sud de la zone de rencontre 93.



Epilogue



L'aventure s'achève une fois que les héros ont trouvé un foyer temporaire et sûr pour les fugitifs (zone de rencontre 20) et découvert dans les profondeurs de la Tête-de-Mort la route vers les portes du royaume des nains. Une fois ces conditions réunies, reportez-vous aussitôt à l'Epilogue.

> Cette nuit marque l'heure des libations et des célébrations - les premiers instants de bonheur dans la paix depuis de nombreuses et longues années. Les évadés de Pax Tharkas ont au moins découvert un havre de sécurité provisoire contre les armées-dragons en marche et vous avez recueilli des informations conduisant aux portes du royaume des nains de Thorbardin, perdues depuis des lustres.
>
> Vous poursuivrez votre quête aventureuse dès demain mais, ce soir, l'Assemblée de la Liberté loue votre succès. L'austère Locar en personne, le chef des Questeur, ne tarit pas de compliments à votre sujet. Et Elistan, clerc authentique et ami sincère, vous assure le soutien de la population.
>
> Vous acceptez les acclamations des réfugiés et buvez l'hydromel fraîchement concocté à la chaleur des feux de camp. En dépit des terribles dangers à venir, il y a ce soir de... l'espoir.

L'aventure qui suit, "Les dragons de la désolation," détaille la recherche des portes de Thorbardin et les merveilles du royaume des nains de l'autre côté. Elle conclut le Livre Premier de la saga de DRAGONLANCE.

Si vous avez l'intention de la jouer, calculez la surface géographique qu'ont envahi les armées-dragons et le temps qui reste avant qu'elles pénètrent dans le valon d'espérance grâce aux informations données dans la partie consacrées aux événements du chapitre 11. Au moment de démarrer DL4, vos joueurs disposent de ce laps de temps pour emmener les fugitifs à l'abri.

Notez également si les héros ont ramassé le *Heaume de Grallen* dans les profondeurs de la Tête-de-Mort. Ce casque possède de nombreux pouvoirs et sera utile ultérieurement.

Flamboyeur, le dragon de cuivre, s'en va si ce n'est pas déjà fait. Fizban reste avec le groupe.

Si vous ne souhaitez pas jouer DL4, voici une fin alternative pour conclure l'aventure:

Le lendemain matin, les aventuriers quittent le camp pour aller à la recherche des portes du royaume de Thorbardin. Ils voyagent plusieurs jours durant dans les montagnes en direction du sud des plaines de Dergoth (effectuez les tirages de rencontres aléatoires appropriés).

Mais le paysage a considérablement changé au cours du Cataclysme. Les héros découvrent la porte de Thorbardin - mais elle est enfouie sous des tonnes de rochers. Inutile d'espérer trouver un refuge ici.

Malgré tout, non loin de là, la montagne est éventrée, comme si quelqu'un l'avait coupée en deux. Au pied d'une falaise escarpée, il y a un étroit sentier... un sentier vers la liberté sur l'autre versant des montagnes.

Il faut plusieurs jours aux aventuriers pour escorter les fugitifs dans les montagnes, de col en col, afin qu'ils arrivent dans un lieu sûr, mais ils ne tardent pas à découvrir un nouvel horizon - un horizon où ne se profile pas la menace des armées-dragons avides !

Si ce n'est pas déjà fait, Fizban et Flamboyeur s'en vont tous deux avant que les réfugiés ne franchissent les montagnes.

depuis le grand Cataclysme. Maudit soit le Grand Prêtre d'Istar pour son orgueil Car c'est en tentant de commander aux Vrais Dieux au lieu d'en appeler humblement à leur assistance miséricordieuse qu'il encourût leur colère: les Dieux punirent Krynn sous un déluge de feu et d'eau, et moult choses furent à jamais perdues, la plus grave d'entre elles demeurant le savoir des Vrais Dieux. Le monde de Krynn sombra alors dans le blasphère durant de multiples générations et les clercs ont perdu le pouvoir de guérir.

Le rejet des Vrais Dieux par l'humanité a également donné naissance à un renouveau du mal sur Krynn. Les dragons qui, dans l'esprit de chacun, n'étaient qu'un mythe tout juste bon à effrayer les enfants, sont de retour sur ce monde, aidés par d'étranges créatures appelées draconiens. Des humains, jouissant du titre de seigneurs-dragons, les commandent.

Les minutes sont comptées avant que les armées-dragons, qui ont maintenant conquis la majeure partie de Krynn, ne tiennent sous leur botte implacable le monde tout entier. Le mal, semble-t-il, triomphera bientôt du bien.

Grâce à mon Globe de la Sagesse, mon esprit parcourt le monde pour y amasser le savoir. Et j'ai ainsi découvert une faible lueur d'espérance.

Voici cinq années, sept aventuriers quittèrent l'auberge du Dernier Refuge afin de retrouver le savoir oublié des Vrais Dieux. Ils accomplirent de fabuleux exploits sans trouver ce qu'ils cherchaient. Six revinrent au moment convenu: Tanis, Silex, Tasslehoff, Raistlin, Caramon et Sturm. Aucune nouvelle de la septième, Kitiara, la bien-aimée de Tanis...

Sur le chemin du retour, ils firent la rencontre de Lunedor, une princesse de la tribu de Que-Shu, et de Rivebise, son soupirant. Lunedor tenait un bâton de cristal bleu qui pouvait guérir par magie. Tandis que les armées-dragons avançaient, les Compagnons de l'Auberge cherchèrent le secret du bâton. Leur quête les conduisit jusqu'à l'antique cité engloutie de Xak Tsaroth, pour y affronter un ennemi tout droit sorti d'un cauchemar: un dragon noir. Le bâton de cristal bleu était vraiment un don des Dieux. Le dragon fut annihilé par son pouvoir. Les Compagnons de l'Auberge retrouvèrent les Anneaux de Mishakal - les Ecrits des Dieux - et le savoir des Vrais Dieux réapparut ainsi sur Krynn.

Désormais détenteurs des puissantes armes de l'esprit, les héros repartirent vers Solacium, pour découvrir cette bourgade ravagée par l'armée-dragon, ses habitants déportés vers un impitoyable esclavage dans la citadelle de Pax Tharkas.

Encourant des risques indicibles et vaillants dans l'adversité, les héros se faufilèrent dans l'enceinte de Pax Tharkas, déjouèrent les sinistres desseins du grand Sénéchal-Dragon Verminaard et délivrèrent plus de 800 prisonniers.

Poursuivis par les infatigables draconiens dans l'immensité des contrées sauvages, ils cherchèrent un passage à travers le royaume des nains de Thorbardin - dont l'emplacement est oublié depuis des lustres, afin d'atteindre le port de Tarsis au sud.

Les fugitifs trouvèrent temporairement refuge dans le Valon d'Espérance et les héros bravèrent les dangers de la Tête-de-Mort, la forteresse de Fistandantilus, un sorcier mauvais qui périt durant la guerre de la Porte des Nains.

Au cours de ce périple, le prêtre questeur Elistan devint le second clerc authentique de Krynn. Et c'est ainsi que le grand Dieu Paladine fit sa réapparition dans le monde de Krynn.

En outre, la clef qui ouvrirait les portes de Thorbardin a été trouvée dans les profondeurs de la Tête-de-Mort...

Extrait de l'ouvrage ICONOCHRONOS d'Astinus de Palanthus, Gardien des traditions de Krynn, en l'an 351 après le Cataclysme.



Prologue



NOTES RESERVEES AU MAITRE DE DONJON

"Les dragons de la désolation" est la quatrième partie de la saga épique de DRAGONLANCE et conclut le *Livre Premier de Dragonlance: Récits du crépuscule automnal.*

Tout comme dans DL3, trois PNJ requièrent une attention particulière. Laurana, princesse de Qualinost, devient un PJ dans DL6. Bien qu'elle doive rester en arrière-plan dans le cadre de cette troisième partie, veillez à ce que les autres PJ (notamment Tanis et Gilthanas) remarquent sa présence.

Reniant la fausse religion des Questeurs, Elistan a été converti au culte des vrais dieux et est ainsi devenu un clerc puissant. Il devient un PJ dans DL6. Afin de combattre Verminaard, il pénètre dans le monde des rêves au cours de cette aventure et ne réapparait pas avant le dénouement final.

Alban Briseroc, troisième PNJ important, est un traître, un agent de Verminaard, le grand sénéchal-dragon. Jusqu'à ce qu'il révèle son véritable but dans le dernier chapitre de cette aventure, il se montre un fidèle partisan des héros. Donnez sa carte de personnage à un joueur pour qu'il le joue comme PNJ. Réfutez toute attitude illogique ou hors de propos. Au moment où survient la trahison d'Alban Briseroc, reprenez sa carte et arbitrez ses faits et gestes jusqu'au terme de la partie.

Si vous entamez DL4 sans avoir joué les trois précédents modules, vous devez dresser le décor de cette aventure en utilisant le récit de l'*Iconochronos* ci-contre. Dans le cas contraire, l'action démarre le lendemain matin de la conclusion de DL3.

Reportez-vous au prologue de DL3 pour tout autre renseignement concernant les particularités du monde de Krynn.

Chapitre 14 : Les Portes de Thorbardin



Evénements

Chaque chapitre est divisé en Rencontres (liées aux zones géographiques) et en Evénements (liés au temps). Au cours de la partie, surveillez à la fois le lieu et l'heure afin de connaître l'évenement ou la rencontre qui va suivre.

La mission

Huit cents évadés, fuyant devant les armées du grand sénéchal-dragon, ont été contraints d'avancer dans une contrée sauvage cernée de montagnes infranchissables. L'unique route menant vers un lieu sûr passe par l'ancien royaume des nains de Thorbardin - mais l'emplacement des portes de Thorbardin reste inconnu depuis plus de trois siècles. Les PJ doivent le découvrir, obtenir que les réfugiés aient la permission de traverser la nation souterraine et revenir avant que les armées-dragons n'attaquent le camp des fugitifs.

En ce qui concerne le temps

Les armées-dragons conquièrent des zones des contrées sauvages à un rythme constant. Si vous avez joué DL2 et DL3, référez-vous à ces aventures pour calculer le temps dont disposent les réfugiés. Dans le cas contraire, partez du principe que les héros ont sept jours pour achever leur mission. Ne dévoilez pas aux joueurs le temps dont ils disposent. L'Epilogue précise ce qui arrive si les aventuriers réussissent... ou échouent

Evénement 1: Le départ d'Elistan

Cette aventure débute à minuit dans le camp des réfugiés - la même nuit que celle signalée à la fin de DL3.

> Vous êtes conviés à une réunion nocturne de l'Assemblée de la Liberté formée par les fugitifs de Pax Tharkas. Vous remarquez, dès votre arrivée, qu'Elistan semble anormalement calme. "Les armées-dragons approchent, dit-il, et il vous faut maintenant découvrir le moyen d'accéder aux portes de Thorbardin. Elles représentent l'unique espoir pour notre peuple. Le temps presse; ne le gaspillez pas. Quant à moi, je sais désormais ce qui doit être fait.
>
> "Dans l'espoir de la sécurité" conclut-il en empoignant une bonbonne pour en avaler une rasade.

Bien que la bouteille ne contienne que de l'eau, à peine a-t-il bu qu'Elistan pâlit et frissonne. Puis ses yeux se révulsent et il s'écroule en avant.

Elistan a reçu dans son sommeil une vision de Paladine et s'est rendu dans le monde des rêves pour combattre Verminaard. Les PJ ne l'apprennent pas avant la fin de ce module.

Aucun des moyens dont dispose le groupe ne peut ramener Elistan à la vie. Il paraît mort, mais son corps ne tombe pas en décomposition.

L'Assemblée demande aux PJ de partir au petit jour afin de découvrir un passage à travers Thorbardin. Si les personnages ont trouvé une carte permettant de se rendre aux portes dans DL3, ils savent où aller - dans le cas contraire, Fizban le Fabuleur (cf. Appendice 1: *Informations PNJ)*révèle alors qu'il connaît avec précision leur emplacement.

Evénement 2: Rèves d'obscurité

Cet évenement se déroule au cours de la même nuit que l'événement 1, dès que les héros s'endorment. Tous les personnages assoupis font le rêve suivant:

> Vous vous trouvez devant une porte gigantesque. Vous sentez qu'un terrible mal est tapi derrière. La voix d'Elistan, extrêmement faible, vous appelle.
>
> "J'ai franchi cette porte et je ne puis retrouver le chemin pour m'en aller, crie-t-il. Je vous en supplie ! Venez et prenez ce que je n'ai pas emporté !" Il ne semble pas en mesure d'entendre la moindre de vos paroles; il réitère inlassablement sa supplique.

Demandez tour à tour à chaque joueur s'il ouvrira la porte. Si tous les personnages refusent, le songe s'achève et les PJ se réveillent. Sautez l'évenement 3, ci-dessous. Même si un seul personnage ouvre la porte, lisez la partie encadrée suivante:

> Vous sentez que vous êtes en suspension dans un vaste néant durant un laps de temps indéterminé - impossible de préciser s'il s'agit de secondes ou de siècles. Tout à coup, vous vous retrouvez dans une plaine déserte. Dans le lointain, des montagnes se découpent sur un ciel étoilé. Devant vous se dresse une tour de cristal, d'argent et de pur marbre blanc. A vos côtés se tiennent vos compagnons d'aventure.
>
> Vous marchez en direction de l'édifice. Le sol est meuble sous vos pieds, une brise douce et tiède souffle. Mais, au fur et à mesure que vous avancez, la tour change. Elle est maintenant faite d'acier et de pierre, et la morsure du vent se fait plus vive. Des moellons grossièrement taillés, pasablement effrités, apparaissent ensuite et la tour est en ruines.
>
> Sept ouvertures voûtées se découpent dans la tour. Vous l'observez quand arrive un groupe de pélerins encapuchonnés. Alors qu'ils se rapprochent, ils commencent à se métamorphoser en draconiens, sans toutefois attaquer. Ils pénètrent dans la tour.
>
> Vous apercevez un long corridor, luisant d'un faible éclat, qui s'enfonce à l'intérieur. Vos compagnons et vous-même avancez... pour soudainement vous retrouver dans une salle spacieuse !
>
> Sept couloirs en partent. Six sont brillamment éclairés, un est sombre. De ce dernier provient la voix chuchotante d'Elistan: "J'ai franchi cette porte et je ne puis retrouver le chemin pour m'en aller. Je vous en supplie ! Venez et prenez ce que je n'ai pas emporté !"
>
> Les choses dont aspire votre coeur vous attendent dans les six corridors illuminés: gloire, puissance, richesse. Mais vous savez que votre perte se trouve dans le couloir sombre.
>
> Tout à coup, vous vous réveillez, glacé de sueur, terriblement agité. Quelque chose d'horrible vous est arrivé, vos compagnons et vous, mais... vous êtes incapable de vous en souvenir !

Evénement 3 : Le sénéchal-dragon arrive

Cet événement survient le lendemain matin. Il n'a pas lieu si aucun héros n'a ouvert la porte.

> Du globe du soleil couchant surgit une ombre impénétrable et un violent souffle de vent. Il s'agit d'un énorme dragon rouge, les ailes constellées de cicatrices, chevauché par le grand sénéchal-dragon de Tax Tharkas : Verminaard.
>
> Avec un lent battement de ses immenses ailes, l'énorme dragon se stabilise au-dessus de vos têtes.

Verminaard (cf. Appendice 1: *Informations PNJ*) s'adresse aux héros, usant simultanément voix et télépathie. "Infortunés sots, raille-t-il, pour croire que vous pouviez me vaincre dans l'Esprit du Mal"

Lorsque Verminaard prononce les mots "Esprit du Mal !", chacun des héros se souvient brusquement du terrible songe de la nuit précédente.

> Une vague de réminiscences envahit votre cerveau. A l'intérieur du rêve, plein d'appréhension, vous vous engagez dans le corridor faiblement éclairé. Chaque pas est plus dur à faire que le précédent. Vous pénétrez finalement dans une grande salle.
>
> Verminaard s'y trouve, retenant Elistan prisonnier dans une cage de cristal, verrouillée par une minuscule serrure en or. Elistan vous aperçoit. Il tente de parler, mais il en est incapable.
>
> Verminaard lève la main. De redoutables guerriers jaillissent des ténèbres. Il éclate de rire et abaisse la main dans un geste tranchant. Les guerriers attaquent !

Donnez aux joueurs leurs Cartes oniriques respectives, pp **31**, **32** et **33**. Une fois qu'elles ont été lues, Verminaard ricane d'une joie à glacer le sang. "Sots, vous vous rappelez donc de votre nuit dans l'Esprit du Mal !"

Le seigneur-dragon s'adresse à chacun des membres du groupe, révélant qu'il sait avec exactitude ce qui leur est arrivé dans le rêve. Il se gausse des futiles efforts des héros pour lui résister et déprécie leurs actes, tant révés que réels. Il se targue de ses victoires et de leurs échecs.

"Il est vain de continuer à œuvrer pour une cause perdue d'avance, clame-t-il. Je peux vous offrir richesse et puissance à la seule condition que vous preniez place à mes côtés et mettiez vos épées à mon service..."

Verminaard n'a pas l'intention de tenir sa parole. Si les héros trahissent les fugitifs, le seigneur-dragon les fait revenir à Pax Tharkas avec la promesse de récompenses princières. Une fois dans la citadelle, il donne l'ordre à ses troupes de les jeter en pâture à Braise.

Si les aventuriers attaquent, Braise s'envole hors de portée de leurs armes de jet. Verminaard éclate de rire devant la futilité de l'agression. Si les héros blessent effectivement Verminaard ou sa monture, Braise contre-attaque en employant ses sorts mais pas son souffle destructeur.

Si les héros refusent la proposition du grand sénéchal-dragon, ce dernier déclare: "Imbéciles ! Je pourrais vous détruire là où vous êtes. Mais j'ai d'autres plans qui vous sont réservés... et il existe des choses pire que la mort"

Sur ce, il commande au dragon de prendre son envol vers le nord.

Evénement 4: Les portes des nains

> Les flancs escarpés du défilé débouchent soudain sur une étroite corniche, large d'un mètre et demi. Une paroi à pic donne sur une vallée 300 mètres plus bas et, au-dessus de vos têtes, grimpe encore sur 150 mètres avant de se fondre dans le flanc de la montagne. Vous apercevez un second défilé à l'autre extrémité de la corniche, à une trentaine de mètres de distance.

Une grande porte secrète s'ouvre au milieu de ce pan de roc escarpé, tellement bien dissimulée que des personnages autres que des elfes (et des demi-elfes) n'ont que 15% de chances de la découvrir. La probabilité normale d'en déterminer l'emplacement s'applique aux elfes et demi-elfes. Si les PJ disposent d'une carte, ils savent que la porte est censée se trouver ici.

Le défilé à l'autre bout de la corniche s'achève en cul-de-sac.

Si les PJ ne parviennent pas à trouver la porte, Fizban repère son emplacement.

Les moyens suivants peuvent ouvrir cette grande porte:

1. Une *boule de feu* peut l'ouvrir. Si Fizban se trouve avec le groupe, il prévient tout le monde de se reculer, puis lance son sort. Le magicien reste stupidement juste devant la porte et semble être anéanti dans la déflagration. La porte s'ouvre lentement (cf. ci-dessous).

2. Un sort d'*ouverture* fonctionne également. Fizban ne l'utilise pas.

3. Le mécanisme d'ouverture de la porte est découvert. Si un personnage de race elfe ou demi-elfe réussit un second tirage permettant de découvrir l'emplacement d'une porte secrète, il aperçoit une petite porte (60 cm de côté) facile à ouvrir. Derrière se trouve une cavité avec une main articulée. Si un personnage serre cette main, la porte s'ouvre lentement.

Lorsque la porte commence à s'ouvrir, un grondement sourd (semblable à un tremblement de terre) résonne dans l'atmosphère. La corniche et la falaise se mettent à vibrer. La porte se débloque brusquement et avance d'un mètre et demi; tous ceux qui sont devant doivent réussir un tirage de Dextérité pour éviter de tomber dans le vide. Quelle que soit la façon dont la porte est ouverte, Fizban se trouve alors sur la corniche et disparaît dans le vide, apparemment vers une mort certaine. Il est impossible de retrouver son cadavre. La porte continue de s'ouvrir à un rythme régulier, 1,5 mètre par round.

La porte est construite au-dessus d'un gigantesque arbre de transmission, animé par un mécanisme au coeur de la montagne. A l'origine, la porte reposait sur la large corniche qui se trouvait précédemment ici. Toutefois, durant le Cataclysme, la majeure partie du rebord rocheux s'est écroulée. Ainsi, une fois la porte ouverte de 4,5 mètres, les rouages du mécanisme commencent à fatiguer. Des bruits étranges se font entendre. Au bout de 3 segments, l'arbre casse et la porte, pesant plusieurs tonnes, tombe du haut de la corniche pendant 300 mètres et écrase tout ce qui se trouve en dessous.

L'entrée du royaume perdu des nains de Thorbardin a été découverte. La porte, une fois ouverte, le reste à jamais.



Chapitre 14 : Cartes Oniriques



CARTE ONIRIQUE - TANIS

Les féroces guerriers draconiens attaquent et une inextinguible soif de combattre s'empare de vous ! Vous dégainez votre épée et frappez d'estoc et de taille, abattant vos ennemis.

Un intense sentiment d'allégresse emplit votre coeur lorsque vous remarquez la présence de Kitiara, l'amour de votre vie, luttant à vos côtés Vous avez conscience qu'ils ne peuvent vous battre et que la victoire est à votre portée.

Vous vous rendez soudain compte que si vous assénez un coup de votre épée sur la serrure d'or, Elistan sera libre et Verminaard anéanti à jamais. Mais il vous faut agir immédiatement car Verminaard s'apprète à entraîner Elistan dans les ténèbres, avec lui !

A l'instant où vous vous précipitez en avant, vous entendez Kitiara hurler au secours. Pivotant sur vos talons, vous l'apercevez, encerclée par les draconiens. Imposible de se leurrer: il aura le dessous sans votre aide. Vous hésitez, déchiré entre votre devoir et votre amour.

A cette seconde précise, un draconien vous transperce la poitrine avec sa lance. Vous vous écroulez; injectés de sang, vos yeux contemplent une ultime fois Kitiara périssant de la main des draconiens.

CARTE ONIRIQUE - LUNEDOR

De l'obscurité surgisent de féroces guerriers - des membres de votre propre tribu de Que-Shu, massacrés par les draconiens ! Distinguant clairement leurs visages dénués d'expression, vous comprenez qu'ils sont voués au mal.

Vous combattez parce que vous y êtes obligée, mais de chaudes larmes vous coulent le long des joues au fur et à mesure que tombent sous vos coups des gens que vous aimiez tendrement. Un mélange de désespoir, de culpabilité et d'horreur vous étouffe le coeur. Vous luttez toujours. Un à un, vos camarades périssent autour de vous. Vous sentez que les Vrais Dieux vous ont abandonnés.

Tout à coup, vous savez ce que vous devez faire. Vous avancez d'un pas et, d'un coup puissant, fracassez l'enveloppe de verre. Elistan en sort, regarde dans votre direction... puis celle de Verminaard. Son regard devient glacial, dénué d'expression. Poussant un hurlement, ignorant les coups qui pleuvent sur vous, vous tendez un bras vers lui. Elistan se penche vers vous, empoigne l'amulette suspendue à votre cou et l'arrache.

Affaiblie, vous vous effondrez à terre; des flots de sang s'échappent des multiples blessures d'arme blanche que vous avez reçues sur tout le corps. Au moment où vous rendez votre dernier soupir, les robes blanches d'Elistan virent à l'écarlate alors qu'il disparaît dans le néant avec Verminaard.

CARTE ONIRIQUE - RIVEBISE

De l'obscurité surgisent de féroces guerriers - des membres de votre propre tribu de Que-Shu, massacrés par les draconiens ! Distinguant clairement leurs visages dénués d'expression, vous comprenez qu'ils sont voués au mal.

Vous combattez parce que vous y êtes obligé, mais de chaudes larmes vous coulent le long des joues au fur et à mesure que tombent sous vos coups des gens que vous aimiez tendrement. Un mélange de désespoir, de culpabilité et d'horreur vous étouffe le coeur. Vous luttez toujours. Un à un, vos camarades périssent autour de vous.

Vous apercevez Lunedor devant vous, luttant pour atteindre Elistan tandis que des hommes de votre propre tribu la lacèrent de tous côtés. Perdant votre sang par de multiples blessures, vous faites fi de la douleur et avancez en direction de Lunedor en frappant sans relâche vos adversaires.

Une étrange lourdeur s'empare de vos membres et, quoi que vous fassiez, vous ne paraissez pas vous rapprocher de Lunedor. Le désespoir et l'angoisse vous poignardent le coeur quand vous la voyez s'écrouler, mortellement blessée par les siens...

CARTE ONIRIQUE - STURM

Les féroces guerriers draconiens attaquent et une inextinguible soif de combattre s'empare de vous ! Vous dégainez votre épée et frappez d'estoc et de taille, abattant vos ennemis.

Un intense sentiment d'allégresse emplit votre coeur au fur et à mesure que vous massacrez les draconiens qui vous encerclent. Vous cherchez autour de vous si quelqu'un a besoin de l'aide de votre bras. Un rempart se dresse devant vous par enchantement et vous entendez des gardes crier que les draconiens se préparent à ouvrir une brèche dans la muraille. Un énorme dragon bleu apparaît dans les airs, démoralisant tous ceux se trouvant en face de lui. Vous avez la certitude que vous seul pouvez vaincre le monstre. Vous avancez vers le rempart tandis que les trompettes sonnent la retraite.

Mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Une peur intense, telle que vous ne l'aviez jamais ressentie, vous poignarde le coeur. Vous savez pertinemment que vous mourrez si vous affrontez le dragon.

Tremblant et honteux, vous faites volte-face. Derrière vous, les hordes draconiennes se déversent par une trouée faite dans la muraille. Le dragon se pose.

Vous n'opposez aucune résistance lorsque vous êtes piétiné par les hommes-dragons surgissant de la brèche. Un goût amer de désespoir dans la bouche, vous périssez comme un lâche.



Chapitre 14 : Cartes Oniriques



CARTE ONIRIQUE - LAURANA

Les féroces guerriers draconiens attaquent et une inextinguible soif de combattre s'empare de vous ! Vous dégainez votre épée et frappez d'estoc et de taille, abattant vos ennemis.

Mais le flot des hordes draconiennes ne tarit pas et tout n'est que mort autour de vous. Sturm tombe à vos côtés, taillés en pièces par les hommes-dragons. Vous ne voyez qu'horreur alentour. Vous chancelez.

Un concert de cris affolés s'élève autour de vous, demandant des instructions. Une autre voix vous enjoint de prendre le commandement. Les yeux de tous sont braqués sur vous; tous hurlent votre nom, implorant que l'on vienne à leur aide.

Mais vous n'avez aucune envie de les aider. Vous voulez que l'on vous donne des ordres. Vous voulez que l'on vienne à votre aide. Finalement, vous êtes incapable de supporter cette situation. Abandonnant vos armes, vous fuyez dans le manteau d'obscurité hors de la pièce. Vous courez un peu plus loin, découvrant que les ténèbres vont en s'épaississant... et que vous ne pouvez plus vous arrêter.

CARTE ONIRIQUE - TASSLEHOFF ET VOLEURS EVENTUELS

Tout à coup, la bataille fait rage autour de vous alors que les hordes draconiennes attaquent ! Vos compagnons sont tout à fait capables de tenir tête à ces monstres - vous seul pouvez libérer Elistan ! Faisant preuve de prudence, vous vous frayez un chemin jusqu'à la cage de verre pour en étudier la petite serrure d'or. Quelle chance vous avez La serrure est d'une simplicité enfantine...

Vous attrapez un crochet pour vous mettre au travail. Mais la serrure ne cède pas. Vous effectuez une nouvelle tentative, pour découvrir que ce verrou peu compliqué résiste à vos meilleures techniques. Le fracas de la bataille retentit dans votre dos et vos amis commencent à mourir sous l'assaut des draconiens.

Vous avez la certitude que vous êtes capable de mettre un terme à ce massacre à condition d'ouvrir cette serrure toute simple, si simple ! Animées par une frustration désespérée, vos mains saignent à force de s'attaquer à ce verrou.

Finalement, sans plus tenir compte de ce que dictait votre bon sens, vous déclenchez un piège enfantin - dont vous connaissiez la présence depuis le début - en vous efforçant de forcer brutalement la serrure. Au moment où le minuscule dard empoisonné se fiche dans votre main, vous comprenez que tout est perdu. Tandis que le poison court dans vos veines, vous savez que la fin est infiniment proche...

CARTE ONIRIQUE
TIKA, GILTANAS ET GUERRIERS EVENTUELS

Les féroces guerriers draconiens attaquent et une inextinguible soif de combattre s'empare de vous ! Vous dégainez votre épée et frappez d'estoc et de taille, abattant vos ennemis.

Malgré votre détermination à prouver votre valeur dans ce combat, tout commence à se dérouler de travers. Vous trébuchez, faisant accidentellement perdre l'équilibre à Sturm qui tombe victime des lames étincelantes des draconiens. Vous bousculez Raistlin au moment précis où il s'apprête à lancer un sort. Vos amis vous crient de vous ranger à l'écart de la bataille, de les laisser tranquilles.

Pris de panique, vous regardez autour de vous. Les ennemis que vous pensiez avoir tués sont bel et bien debouts, attaquant avec vaillance. Vous ne tardez pas à combattre derrière un rideau de larmes de frustration.

Vous continuez opiniâtrement de vous battre, mais vos maladresses vont en empirant. Tout à coup, vous distinguez un dos énorme, protégé par une armure: un draconien Ajustant votre coup avec soin, vous le transpercez de votre lame par derrière, l'enfonçant jusqu'à la garde. Du revers de la main, vous essuyez les larmes de vos yeux et, trop tard, comprenez que vous avez frappé Caramon !

Lâchant votre épée, vous n'opposez aucune résistance alors que les draconiens vous taillent en pièces. Vous rendez l'âme en vous effondrant en travers du cadavre de Caramon.

CARTE ONIRIQUE - CARAMON

Les féroces guerriers draconiens attaquent et une inextinguible soif de combattre s'empare de vous.Vous dédaignez votre épée et frappez d'estoc et de taille, abattant vos ennemis.

Vous leur faites face avec votre frère Raistlin. Sa magie vous protège tandis que vous massacrez vos adversaires alentour.

Vous faites preuve d'impétuosité dans vos assauts mais, sous vos yeux, vos amis se trouvent submergés l'un après l'autre par les hordes draconiennes. Vous combattez toujours et, sans quitter votre frère, vous parvenez à avancer en direction d'Elistan emprisonné.

L'enchantement qui vous protégeait se dissipe subitement ! Pivotant sur vos talons, vous vous trouvez face à Raistlin qui, vêtu à présent d'une robe noire, va rejoindre Verminaard. Votre frère bien-aimé vous a abandonné et vous voilà seul au monde. Vous l'appelez, mais une violente douleur dans votre dos vous rappelle aux exigences de la bataille en cours.

Frappé par derrière, vous ne pouvez voir votre adversaire. Tout en rendant votre dernier soupir, vous vous écroulez en avant; vos ultimes pensées sont pour votre frère, perdu à jamais à la cause du mal.



Chapitre 14 : Cartes Oniriques



CARTE ONIRIQUE RAISTLIN ET MAGICIENS EVENTUELS

Une horde de draconiens attaque, mais vous savez que vos sortilèges vous protégeront. La magie n'a jamais été aussi forte en vous: vous avez conscience que vous êtes capable aujourdhui de prouesses dépassant de loin vos espérances les plus fantasques. La victoire est proche !

Tout à coup, vous avez une vision de vous-même vêtu de robes noires, craint et respecté, riche et puissant. Devant vous, grand ouvert, se trouve le *Livre de Magius* renfermant tout le savoir des mages depuis le commencement des temps. Il vous suffit de franchir une porte devant vous. Vous observez vos compagnons, puis le livre. Comme ils paraissent pitoyables; comme ils paraissent condamnés à l'échec

Sans même leur adresser un second regard, vous passez la porte, remarquant au passage que vos robes écarlates deviennent noires...

CARTE ONIRIQUE - CLERCS (A L'EXCEPTION DE LUNEDOR)

Une horde de draconiens attaquent sur un signe de Verminaard. Appelant les Vrais Dieux pour qu'ils vous soutiennent, vous lancez un chapelet de sorts autour de vous avec l'espoir d'anéantir le plus grand nombre possible de cette vermine.

Peu importe leurs pertes, les hommes-dragons ne cessent d'affluer en masse. Le désespoir s'empare de votre coeur alors que vous vous rendez compte qu'il est impossible que vos compagnons et vous-même surviviez à tout ceci.

Tout à coup, vous savez ce que vous devez faire. Vous avancez d'un pas et, d'un coup puissant, fracassez l'enveloppe de verre. Elistan en sort, regarde dans votre direction... puis celle de Verminaard. Son regard devient glacial, dénué d'expression. Poussant un hurlement, ignorant les coups qui pleuvent sur vous, vous tendez un bras vers lui. Elistan se penche vers vous, empoigne l'amulette suspendue à votre cou et l'arrache.

Affaibli, vous vous effondrez à terre; des flots de sang s'échappent des multiples blessures que vous avez reçues sur tout le corps. Au moment où vous rendez votre dernier soupir, les robes blanches d'Elistan virent à l'écarlate alors qu'il disparaît dans le néant avec Verminaard.

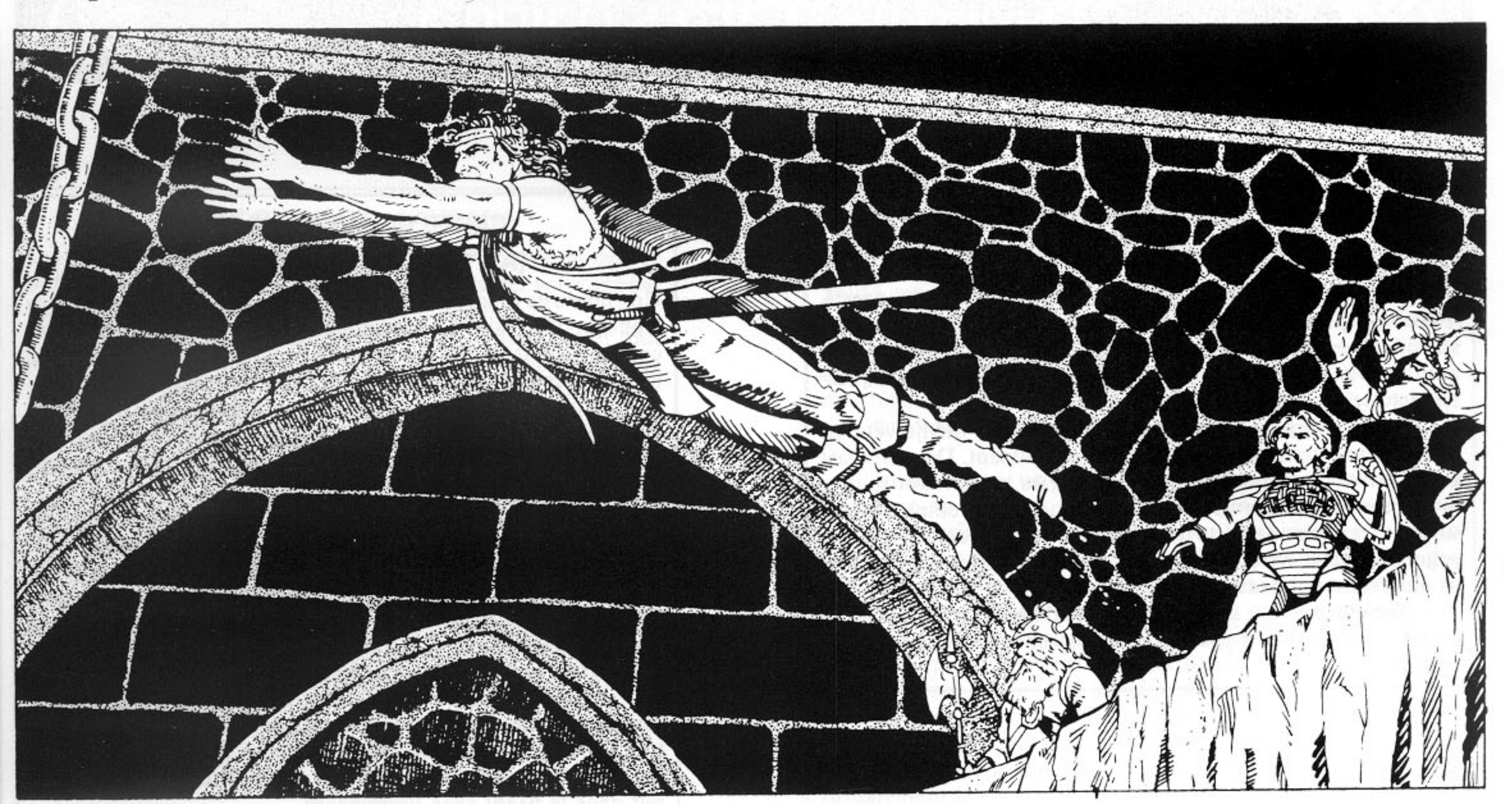
CARTE ONIRIQUE - SILEX

Verminaard donne un signal: une horde de nains des montagnes - vos ennemis jurés - se ruent à l'attaque. La soif de combattre s'empare de vous tandis que vous vous rendez compte que votre vengeance est à portée de main !

Mais ces sinistres créatures semblent disposer de réserves infinies; tout comme vos compagnons, vous vous trouvez peu à peu submergé sous le nombre. "C'est moi qui les ai conduit vers ce sort funeste, songez-vous. Je suis le plus âgé, le plus responsable." Des sentiments de désespoir et de culpabilité vous compriment le coeur quand vous voyez vos plus fidèles amis périrent sous les mains calleuses de vos ennemis. S'efforçant de libérer Elistan, Tasslehoff meurt, Tanis ensuite, puis c'est au tour de Caramon d'expirer...

La situation est sans espoir. Considérablement affaibli à présent, vous continuez de lutter tandis que les nains des montagnes poursuivent leur assaut. Vous sentez à peine les lames des épées qui s'enfoncent dans votre corps. Ayant déjà perdu beaucoup de sang, vous défaillez. Vos dernières pensées vont vers vos amis.

Chapitre 15 : La Porte du Nord



UTILISATION DES PLANS DU ROYAUME DES NAINS

Le puissant royaume de Thorbardin est décrit en détail sur la grande carte. La carte du "Royaume de Thorbardin" indique l'emplacement des cités, artères principales, lacs, cavernes et autres points marquants. S'y trouve également le tracé des seize types de blocs urbains qui composent les agglomérations des nains. Tous les blocs urbains figurant sur le plan sont orientés au nord.

D'aucuns ont déclaré qu'une fois qu'on a visité une ville des nains, on les a toutes vues. Rien ne pourrait être plus vrai. Dès qu'un nain trouve quelque chose à son goût, il n'en démord plus. Les nains abandonnent l'innovation architecturale aux elfes, qui apprécient ce type d'activité intellectuelle. Dans le monde de Krynn, toutes les cités des nains se composent des mêmes blocs urbains, répétés à l'infini.

Pour trouver votre chemin dans une ville bâtie par des nains, une troisième sorte de carte est nécessaire. Elle ressemble à une grille de mots croisés, composée de petits carrés caractérisés par des lettres et des nombres.

Chaque chapitre comporte une ou plusieurs de ces "grilles". Chaque carré y figure un des seize blocs urbains représentés sur la grande carte.

Dans chaque carré sont indiqués le Numéro de Bloc (un des seize types de blocs urbains), l'Orientation (un point cardinal: N, E, S ou O, ou bien "A" pour aléatoire) et la Rencontre (liée à la section des Rencontres du chapitre en question). Les carrés possèdent tous un Numéro de Bloc urbain et une Orientation; la référence d'une Rencontre ne figure à l'intérieur que de quelques uns.

Dans l'exemple P.36 le carré de gauche contient un "2" et un "E". Sur la grande carte, "2" indique un "grand Hall" (souvenez-vous que, sur cette carte, tous les blocs urbains sont orientés vers le nord). Dans la mesure où la direction indiquée est "E", faites pivoter le plan de 90 degrés afin que le côté est du bloc urbain soit dirigé vers le haut. Il est connecté avec un "8 E". En vous reportant à la grande carte, vous constatez que "8" indique une Cour seigneuriale des Barons. Dans la mesure où ce bloc est également orienté vers le nord sur cette carte, vous devez également le faire pivoter pour que le côté est soit dirigé vers le haut. De plus, une rencontre a lieu dans cette cour seigneuriale. Reportez-vous à la section des Rencontres du chapitre correspondant pour découvrir ce qui se déroule dans cet endroit.

(NOTE: Si l'orientation est "A", déterminez la direction au hasard).

Certaines zones du royaume des nains sont présentement habitées, d'autres sont en ruines. Modifiez les descriptions des blocs urbains ci-dessous selon les informations contenues dans chaque chapitre.

Les blocs urbains sont connectés les uns aux autres par de petits renfoncements ouverts. Si un bloc donné n'est relié à aucun autre, ces renfoncements sont de simples alcoves.

Les cités de Thorbardin ne sont pas toutes visitées au cours de cette aventure. Vous avez la possibilité de créer votre propres villes en préparant des plans en "grille de mots croisés" et en y situant vos propres péripéties.

DESCRIPTION DES BLOCS URBAINS

Les seize blocs urbains que les nains affectionnent sont décrits ci-dessous. Les parties habitées du royaume bourdonnent d'activité: servez-vous alors de la description complête. D'autres zones sont désertées et en ruines; aucun moteur n'y fonctionne et la poussière des siècles recouvre absolument tout. Dans le secteur de la Porte nord, les séquelles de la guerre de la Porte des Nains sont omniprésentes: squelettes, armures rouillées, etc. Il n'y a rien qui puisse être utile aux personnages.

Dans la mesure où il est crucial pour les héros de traverser au plus vite le royaume des nains, la description des différentes cités est succinte. Evitez que vos joueurs s'égarent pendant leur traversée du royaume. Au cas où ils se rendraient dans des zones pour lesquelles vous n'avez aucune description, ou bien demanderaient un luxe de détails ne figurant pas dans les explications, il vous faudra improviser en fonction de la situation.

Si vous décidez de créer des péripéties supplémentaires à l'intérieur des villes des nains, vous avez toute latitude d'agrémenter les blocs urbains de tous les détails nécessaires.

Bloc urbain 1. Corps de garde

Les blocs de Corps de garde contrôlent les passages qui permettent de pénétrer dans les cités des nains. L'immense portail est mû par une machine à alimention d'eau qui entraîne un mécanisme à vis.

Bloc urbain 2. Grand Hall

Le grand Hall forme l'artère principale d'un royaume habité par des nains. Les échoppes bordent le passage.

Bloc urbain 3. Angle du Rempart des rois I

Le Rempart des rois constitue la défense intérieure de la cité des nains. Il se compose des blocs urbains 3-7.

Le Rempart des rois est généralement



Chapitre 15



une zone pour les privilégiés, avec force d'auberges onéreuses, de demeures fortunées et de temples opulents.

Si un autre niveau existe sous un bloc de Rempart des rois, l'abîme descend jusqu'à l'étage inférieur, 30 mètres plus bas. Dans le cas contraire, le gouffre mesure 15 mètres de profondeur.

Le temple de ce bloc est fréquenté par les voyageurs en visite dans la ville, plutôt que par les habitants.

Bloc urbain 4. Entrée du Rempart des rois

L'Entrée du Rempart des rois contrôle le passage vers la cité intérieure. Le pont-levis est en bois; il est donc possible de le brûler (10 rounds avant qu'il ne s'effondre) ou de le faire enlever par des soldats (5 rounds pour le tirer).

Derrière le pont-levis se trouvent de lourdes portes de fer ainsi que des herses défendues de chaque côté par des archères.

Dans les secteurs habités, des sentinelles sont détachées à la surveillance du pont-levis, occupant également les barraquements à l'intérieur de la muraille.

Bloc urbain 5. Rempart des rois I

On découvre dans ce bloc les maisons et les temples de la classe supérieure. Si un autre bloc se trouve au-dessous de celui-ci, le gouffre qui fait office de douve donne sur le palier inférieur; dans le cas contraire, il est rempli d'eau 6 mètres en-dessous du niveau du sol.

Bloc urbain 6. Rempart des rois II

Ce bloc contient les demeures des membres de la classe supérieure, des temples et des échoppes.

Bloc urbain 7. Angle du Rempart des rois II

Cette zone est semblable au bloc urbain 3, plus haut.

Bloc urbain 8. Cour seigneuriale des Barons

Ce lieu est décoré de sculptures et de tapisseries - les plus belles pièces d'art du royaume des nains.

Les sept trônes sont destinés aux "Sept Barons régnant sous la montagne", les dirigeants de chacune des principales races de nains. En des temps anciens existait un Roi Suprême de Thorbardin mais, depuis le règne de Derkin, personne n'en a réclamé le trône.

Ce bloc regroupe aussi les résidences des Barons en visite et des temples fréquentés par la cour. Les bureaux du gouvernement s'y trouvent également.

Bloc urbain 9. Résidences

La plupart des nains vivent dans des blocs de résidence. Quelques boutiques y sont ouvertes, mais on fait l'acquisition de marchandises ailleurs.

Bloc urbain 10. Puits de transport

Les puits de transport constituent le principal moyen de déplacement entre les différents niveaux du royaume des nains. Le vide circulaire qui se découpe au centre du bloc est un puits vertical qui transperce de nombreux paliers aussi bien vers le haut que vers le bas.

Animées par un mécanisme au fond de la cage (Bloc urbain 15), de grands chapelets suspendus à des chaînes montent d'un côté et descendent de l'autre. Des plates-formes effectuent une avancée au-dessus du gouffre, permettant aux voyageurs de monter facilement dans l'une de ces cabines lorsqu'elle passe lentement devant eux, pour en descendre une fois arrivés au niveau désiré.

Dans les secteurs désertés du royaume, les puits sont abandonnés et les mécanismes de fonctionnement débrayés. Chaînes et chapelets restent immobiles tant que quelqu'un ne monte pas dessus et, dans ce cas, ne permettent qu'un mouvement descendant. Il est impossible d'escalader les chaînes tant que le mécanisme de blocage du bloc urbain 15 n'est pas engagé.

Dans une zone abandonnée, il faut que le personnage qui tente d'attraper une chaîne ou de sauter dans un godet accomplisse un saut de 3 mètres à partir du bord de la plate-forme. Cela implique un tirage de Dextérité. Si le tirage est réussi, il descend lentement. Si le tirage est manqué, le joueur relance les dés pour arrêter la chute de son personnage. Si ce deuxième tirage est réussi, il se raccroche à une chaîne mais subit 2d6 points de dégâts. Dans l'éventualité où ce tirage est également manqué, un troisième jet est requis. Si ce dernier lancer de dé est réussi, le personnage tombe de 9 mètres avant d'agripper une chaîne, subissant 3d6 points de dégâts. Si ce tirage se solde par un échec, le personnage tombe jusqu'au bas du puits et subit les dégâts de chute normaux de 1d6 (cumulatifs) tous les 3 mètres, avec un maximum de 20d6.

Le bloc de transport représente le point central de l'existence des nains. Les salles de rassemblement abritent divertissements et musique. Les principaux bazars et commerces y sont localisés. Il y a aussi de lieux de culte publics plus petits et des salles de guilde pour les artisans nains.

Bloc urbain 11. Quai

Les cités des nains donnent parfois sur des lacs et des cours d'eau souterrains. Leurs habitants ont fait du commerce lacustre ou fluvial quand l'occasion s'y prêtait, et pêchent de temps à autre.

La zone de quai se compose de cales de chargement, d'entrepôts, de bureaux administratifs et de bassins de réparation pour les bateaux.

Bloc urbain 12. Grand temple

Les nains de Thorbardin font partie des rares races du monde de Krynn après le Cataclysme qui possèdent encore le savoir des vrais dieux. La divinité principale des nains des montagnes est Reorx, le forgeron.

Selon la religion des nains, le royaume sacré de Reorx est situé très loin dans les profondeurs du sol de la planète. Si le temple se trouve au-dessus d'un autre bloc urbain, le gouffre débouche dans le palier inférieur; dans le cas contraire, il fait au moins 300 mètres de profondeur, car les nains croient que la sanctification du temple est proportionnelle à l'importance de l'abîme.

Une descente dans un Abîme de Reorx serait considérée comme un sacrilège par un nain.

On trouve dans le bloc d'un temple typique de petites boutiques proposant des objets de culte. Les clercs nains vivent en temps normal dans ce bloc et disposent d'un temple privé réservé à leur seul usage.

Bloc urbain 13. Cachots

En dépit de leur bravoure au combat, les nains se montrent fiers de la capture de prisonniers.

Les cachots disposent de cellules auxquelles on accède par des pièces spécifiques baptisées "zones de transit". Un mécanisme spécial, commandé depuis la salle des gardes, fait tout d'abord fonctionner une herse, puis la seconde, servant ainsi de "sas" afin de contrôler l'accès aux cellules. Une clef est indispensable pour rendre le mécanisme opérationnel. A l'extérieur de la zone carcérale se trouvent les quartiers des gardes et les magasins d'armement.

Tout l'intérieur est occupé par les cellules elles-mêmes, y compris le réfectoire et la salle d'exercice. Selon le statut et la conduite des prisonniers, les cellules ne sont pas toutes fermées à clef dans la mesure où les entrées et sorties de la zone carcérale sont si étroitement surveillées. Si plusieurs blocs de cachots sont adjacents, il est souvent possible de se déplacer librement d'une zone à une autre, mais tout contact avec l'extérieur demeure contrôlé par les gardes.

Bloc urbain 14. Forge

En des temps reculés, les nains accomplirent des merveilles dans des forges immenses. Des tranchées taillées dans la pierre canalisent le métal en fusion du haut-fourneau central vers les établis où travaillent les ouvriers nains. Un énorme chaudron est accroché au-dessus du brasier central, manipulé par des machines complexes. Il est possible de le faire pivoter, de l'incliner ou de l'enlever hors du feu pour le remplir. A l'emplacement du brasier, le sol disparaît sous plusieurs dizaines de centimètres de suie et de cendres. Le sol et les murs de la forge sont agrémentés de bouts de métal martelés et de traces de brûlure.

Bloc urbain 15. Moteurs du système de transport

Au milieu, les machines qui font fonctionner le système de transport emplissent une vaste



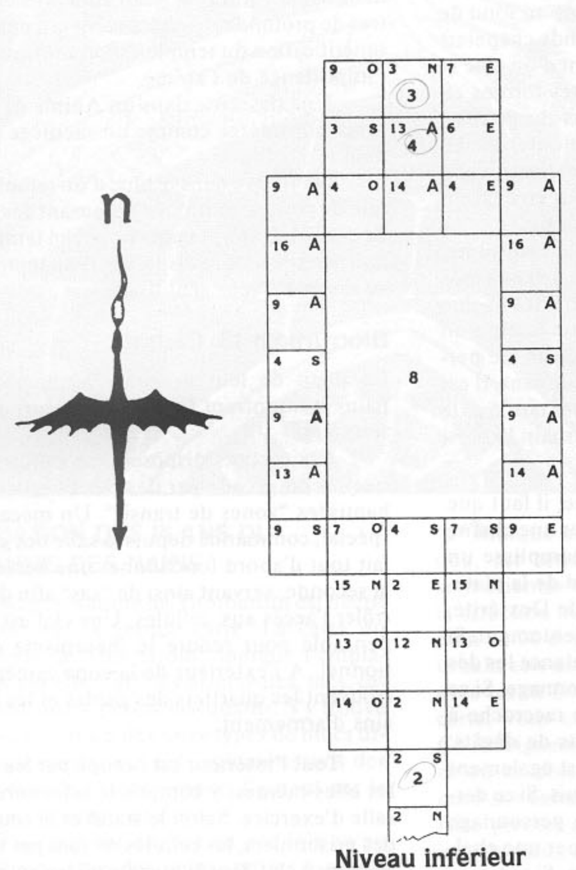
Chapitre 15



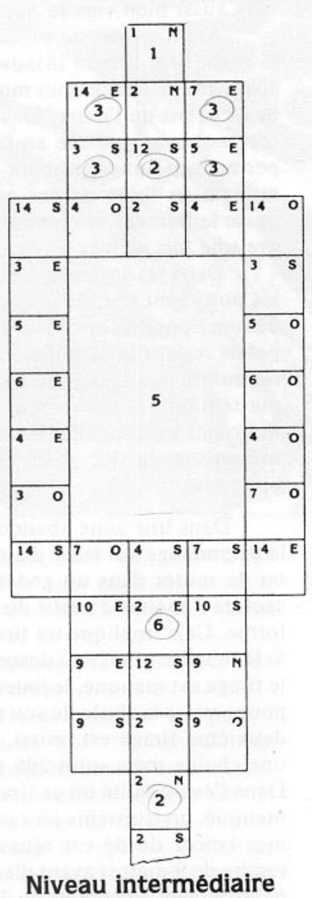
Exemple (voir P. 34)

2 E	7 E 3

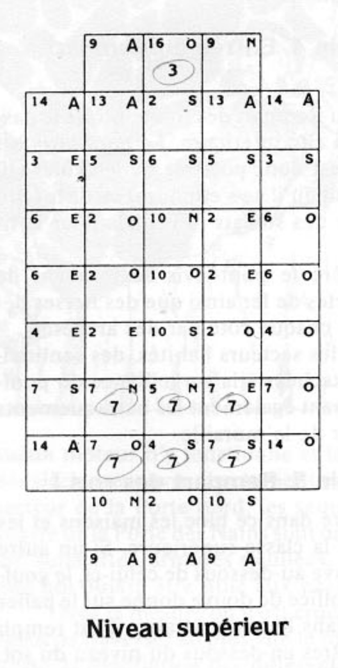
PORTE DU NORD



Niveau inférieur



Niveau intermédiaire (Entrée)



Niveau supérieur

ouverture. Un filet, accroché au-dessus d'elles, a deux raisons d'être: il diminue de 50 % les dégâts dus à une chute et protège les moteurs de tout ce qui pourrait tomber dedans.

Bloc urbain 16. Jardins

Ces jardins superbes, bien entretenus, sont les parcs des royaumes des nains. Ils sont éclairés par des faisceaux de cristal qui montent jusqu'à la surface (un système primitif de fibres optiques). Le jardin est planté d'arbustes, de taillis et de champignons de toutes sortes.

RENCONTRES A LA PORTE DU NORD

Se déroulent à la Porte nord aussi bien des rencontres aléatoires que prédéterminées. Servez-vous du Tableau sur la couverture intérieure pour déterminer les rencontres aléatoires pour chaque bloc urbain de la Porte nord. Dès que le Tableau stipule qu'une rencontre a lieu, lancez 1d8. A l'intérieur de chaque bloc sont marqués des chiffres de 1 à 8. La rencontre a lieu à l'emplacement du chiffre correspondant au tirage du dé (*i. e.* un résultat de "6" signifie que la rencontre se déroule à l'endroit 6 dans le bloc urbain approprié).

Les héros peuvent décider d'emmener les réfugiés avec eux à l'intérieur de Thorbardin. S'ils agissent ainsi, 20 derros du royaume des Theiwars (connus aussi sous le nom de "nains noirs") attaquent 1d6 tours après l'entrée des fugitifs par la Porte nord. 20 nouveaux Theiwars se lancent dans le combat tous les 1d6 tours. Si, au bout de trois attaques, les héros n'ont pas encore décidé que les fugitifs devaient battre en retraite, l'Assemblée des réfugiés choisit de rebrousser chemin. Les évadés de Pax Tharkas établissent leur campement à l'extérieur de la Porte nord en attendant le retour des aventuriers avec la permission de pénétrer dans le royaume. Ayant entendu nombre de rumeurs plus horribles les unes que les autres sur les nains de Thorbardin, ils se montrent terriblement inquiets et apeurés.

Dans la mesure où les réfugiés ont alors plus de distance entre eux et les armées-dragons qui approchent, les héros disposent de 48 heures supplémentaires pour obtenir un droit de passage dans Thorbardin.

Les ponts-levis de la Porte nord sont tous baissés ; il n'y a aucun problème pour les traverser. Leur mécanisme est corrodé et impossible à réparer.

1. La Porte des Nains

> Les stigmates d'une bataille acharnée défigurent les parois. Le sol est jonché de débris de poterie et de métal rouillé. D'antiques chariots, les essieux brisés, encombrent les couloirs les plus larges. Vêtus d'armures corrodées et de lambeaux, des squelettes de nains et d'humains reposent à l'endroit même où ils rendirent l'âme voilà fort longtemps, témoins silencieux du terrible conflit qui fit autrefois rage entre ces murs.

Tout est désert et délabré. Il n'y a pas de rencontre aléatoire dans ce bloc. Le mécanisme qui faisait autrefois fonctionner les portes est rouillé et hors d'usage.



Chapitre 15



2. Arman Kharas

Si cette rencontre a déjà eu lieu, ne la répétez pas.

> Une troupe armée de nains surgit devant vous à l'intérieur du corridor. Le chef fait un pas en avant; force et assurance se lisent sur son visage. Il est prêt à se servir du grand marteau qu'il tient nonchalamment. "Quel est le motif de votre présence, étrangers, dans les couloirs des Hylars ?" grogne-t-il.

Le chef se nomme Arman Kharas (cf. Appendice 1: *Informations PNJ).* Son groupe se compose de 12 Hylars, portant chacun une cotte de mailles, un bouclier et un marteau de guerre.

Si les héros attaquent, les nains luttent comme des beaux diables et s'il s'avère que les Hylars vont avoir le dessous, Arman se rend. Si les aventuriers décident de palabrer, Arman écoute leur récit, tandis que ses soldats demeure prêts à se battre.

Si les héros traitent Arman Kharas avec respect et déférence, il décide de les emmener devant la Cour seigneuriale des Barons pour que soit statué leur sort. Ils pourront éventuellement s'y voir accorder un droit de passage. Si les aventuriers se montrent irrévérencieux, Arman leur ordonne de quitter Thorbardin et les attaque s'ils lui opposent le moindre refus.

En temps normal, les Hylars évitent la Porte nord dans la mesure où elle est tenue par les Theiwars, ennemis jurés des Hylars. Ceux-ci ont toutefois fait prisonnier le demi-frère d'Arman, Pick, et Arman ratisse les couloirs de la Porte nord à sa recherche. Si les héros se proposent d'aider Arman pour voler au secours de son demi-frère, Arman Kharas les conduit jusqu'à la Cour seigneuriale des Barons même s'ils se montrent disrespectueux.

Arman a une idée de l'endroit où Pick peut être enfermé (cf. rencontre 4) et mène les aventuriers jusqu'au cachot s'ils acceptent de l'aider.

Une fois Pick libéré, Arman conduit les héros jusqu'à la Cité des Hylars (chapitre 16) en empruntant le chemin le plus direct.

Il est fort important que les héros accompagnent Arman Kharas et ne le combattent pas. Encouragez des négociations paisibles et insistez sur les bonnes intentions et la conduite du chef des nains.

3. Le guide noir

Si cette rencontre a déjà eu lieu, ne la répétez pas.

> Un nain chétif, le teint pâle et les yeux globuleux, se tient assis en marmonnant dans sa barbe et en s'arrachant les cheveux. Il est vêtu de loques noires et graisseuses sur lesquelles ont été cousues des morceaux de cuir et de métal. Il lève les yeux et se met à trembler comme une feuille à votr arrivée.

Voici Krothgar, un Theiwar récemment chassé de son clan pour lâcheté.

Si on lui offre de lui donner à manger ou de le protéger, il accepte de guider le groupe dans le royaume de Throbardin. Il compte en fait le conduire jusqu'à la communauté des Theiwars au niveau supérieur (rencontre 7), dans l'espoir de se racheter en faisant présent de ces étrangers du monde extérieur à son clan.

4. Prisonniers

Aucune rencontre aléatoire ne se déroule à l'intérieur de ce bloc. Deux nains hylars sont retenus prisonniers dans la zone 1 - l'un d'eux est Pick, le demi-frère d'Arman Kharas. Dans la zone 5 se trouvent 2-8 sentinelles theiwars. D'autres captifs - Aghars, Hylars et Klars - sont dans la zone 8.

Au cas où Pick aperçoit le groupe, il les appelle pour qu'ils viennent à son secours, déclarant que sa famille offrira une récompense s'il leur revient sain et sauf. L'autre Hylar qui se trouve dans la cellule souffre d'une maladie dégénérescente et meurt une heure après avoir été délivré si rien n'a été entrepris pour le guérir.

Une fois libre, Pick guiderait avec joie le groupe dans Thorbardin mais, malheureusement, il ignore où il est et comment rentrer chez lui.

5. L'Echo de l'Enclume

> Une vaste caverne s'étend devant vous, traversée par un pont qui disparaît dans les ténèbres. Le moindre chuchotement semble se répercuter à l'infini dans les profondeurs obscures. Un garde-fou en pierre de faible hauteur, orné de petits bas-reliefs représentant des nains, court de chaque côté du large tablier du pont.

La grotte est appelée l'Echo de l'Enclume. La légende veut que l'écho d'un marteau de nain frappant sur une enclume se répercuterait éternellement sur les parois de cette caverne artificiellement creusée par les nains. Le plafond et le sol (rencontre 8) de la grotte se trouvent chacun à trente mètres de distance.

Le pont fait partie du système de défense de la Porte nord. Au plafond, des orifices meurtriers servaient à décocher des projectiles, verser de l'huile bouillante, du plomb en fusion et des rochers sur les assaillants - mais les défenseurs de la Porte nord ont disparu depuis longtemps.

Au milieu du pont, deux enlaceurs sont plaqués contre les rambardes de pierre, attendant de prendre le groupe au piège.

6. L'attaque des Theiwars

Un clan de Theiwars fourragent dans ce bloc. Si le groupe ne se montre pas totalement silencieux, les Theiwars ne sont pas surpris. Ils sont 75. Alors que les héros se rapprochent du centre du bloc urbain, les nains noirs envahissent les principales artères au sud et à l'est.

S'il est en tête du groupe, Arman Kharas remonte à toutes jambes l'extrémité ouest du corridor en criant que tout le monde le suive. Il conduit tous ceux qui lui emboîtent le pas jusqu'au bloc de transport le plus proche et saute pour attraper une des chaînes. Tous ses guerriers l'imitent; aucun ne manque son coup. Reportez-vous aux explicatiosn du Bloc urbain 15 en ce qui concerne le fonctionnement du système de transport.

Les Theiwars sont capables de se déplacer sur les chaînes, mais il ne le font qu'en cas d'urgence. Dans la mesure où ils ne considèrent pas la situation comme tel, ils abandonnent la poursuite.

Si le groupe est guidé par Krothgar, ce dernier repart en courant dans la direction dont il vient car ces Theiwars appartiennent à un autre clan et le tueraient avec joie. Krothgar se met en quête de l'escalier le plus proche et monte quatre à quatre au niveau supérieur, occupé par son propre clan. Les Theiwars ne le poursuivent pas dans ce qu'ils considèrent être un territoire ennemi.

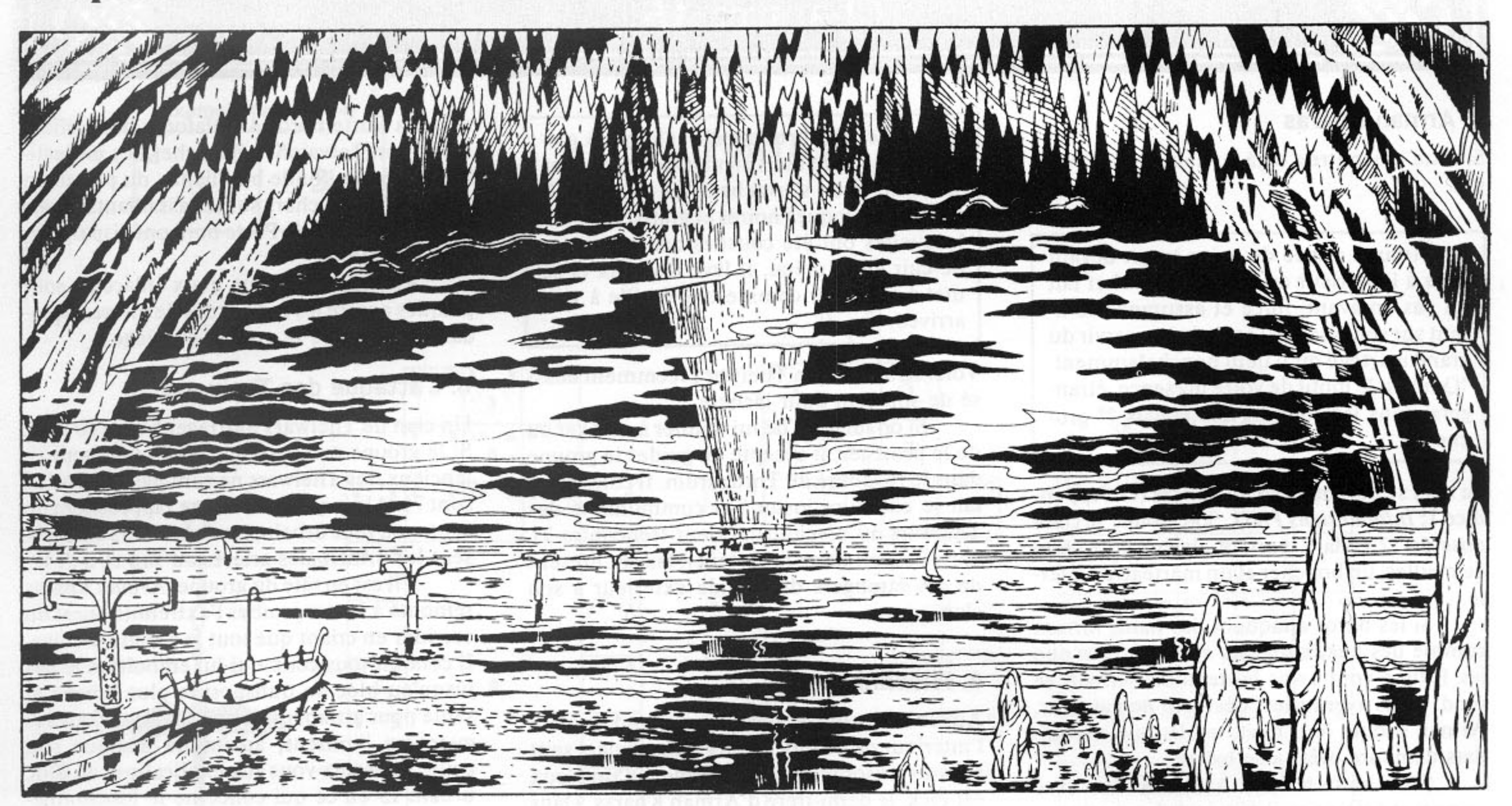
7. La cité des Theiwars

Le clan de Krothgar, fort de 250 derros sous la houlette d'un savant derro, occupe un petit retranchement fortifié au niveau supérieur de la Porte nord. Si, par un infortuné coup du sort, les aventurieurs s'introduisent dans ce fort tenu par le clan, les Theiwars tentent alors de les capturer et de voler leurs possessions avant de les tuer en les jetant dans le gouffre du grand pont.

8. Le sol de l'Echo de l'Enclume

> Une immense caverne carrée a été taillée dans le roc. Le sol est couvert de débris et d'éboulis. On y trouve notamment les squelettes de ceux qui tombèrent autrefois du grand pont qui se trouve au-dessus de vos têtes.

Chapitre 16 : La Fierté des Hilars



RENCONTRES

9. Pour sortir de la Porte du nord

Si le groupe sort de la Porte du nord en compagnie d'Arman Kharas, ce dernier les conduit à la cité des Hylars en empruntant le chemin le plus direct et le moins dangereux au milieu des différents territoires des nains. Connaissant l'emplacement des places-fortes des Theiwars, il les évite aussi souvent que possible. Arman aspire à éviter de combattre, souhaitant uniquement ramener son demi-frère Pick à l'abri et amener le groupe devant le Conseil des Barons. Arman Kharas répondra au mieux de ses capacités aux questions concernant les royaumes des nains. En temps que fils du baron Hornfel, chef des Hylars, il est plus particulièrement conscient des détestables sentiments de rivalité qui existent entre les royaumes de Thorbardin (notamment entre les Hylars et les Theiwars). Lorsque l'occasion se présente, il ne manque pas de mentionner son lien de parenté supposé avec Kharas, l'antique héros de la race des nains.

Si les aventuriers quittent la Porte nord sans Arman, il leur faut découvrir eux-mêmes quoi faire et où aller. La plupart des rencontres possibles dans cette région de Thorbardin ont lieu avec des Theiwars, lesquels s'évertueront de conduire les héros trop confiants dans un piège. Si les héros atteignent les taupinières de l'ouest, ils rencontrent force de Hylars fermiers qui appelle des gardes afin de s'emparer des intrus. Les gardes emprisonnent tous les aventuriers capturés durant 24 heures avant de les faire comparaître devant le Conseil des Barons, dans la cité des Hylars.

Le groupe quitte la Porte du nord soit par la première Voie des Barons (s'ils partent du niveau inférieur), soit par la seconde (à condition de s'en aller par le palier intermédiaire).

10. La première Voie des Barons

> L'extrémité d'un large tunnel taillé dans la montagne disparaît dans l'obscurité. Au milieu de la galerie, des rails métalliques sont tordus et brisés. Le sol rocheux est totalement lisse. Des milliers de nains ont dû autrefois marcher ici. Ne l'occupent à présent que vide et poussière. L'écho caverneux de vos pas se répercutent sur les parois de ce tunnel désert.

Les Voies des Barons sont les plus importantes artères qui relient les différents avants-postes et cités de Thorbardin. Dans les zones civilisées du royaume, de petites voitures roulent en suivant les rails métalliques, tirées par des cables branchés sur des moteurs conçus et fabriqués par les nains. Des chariots tirés par des bêtes de somme, ainsi que des nains à pied, avancent au bord de ces routes.

La première Voie permet de se rendre au niveau inférieur du Palais de Justice du nord.

11. La seconde Voie des Barons

Identique à la première, celle-ci permet d'accéder au palier intermédiaire du Palais de Justice du nord.

12. Le Palais de Justice du nord

Le Palais de Justice du nord (voir carte) consiste en un modeste assemblage de blocs urbains qui servaient autrefois de bureaux administratifs et de seconde ligne de défense. Lorsque Thorbardin fut hermétiquement fermée au monde extérieur, le Palais de Justice du nord tomba en désuétude. Il est maintenant occupé par les Theiwars qui guettent les voyageurs imprudents.

Des sentinelles sont postées dans le grand Hall aux niveaux 1 et 2. Une troupe de 40 Theiwars, équipés d'armures de cuir et d'arbalètes légères avec des carreaux empoisonnés (cf. **Manuel des Monstres II**) est cantonnée dans chacun des blocs d'Entrée du Rempart des rois du Palais de Justice, d'où les soldats peuvent tirer sur tous les intrus par les archères ménagées dans la muraille. Les Theiwars sont sans exception de la plus basse extraction. Arman ignore tout de leur présence; il est arrivé à la Porte nord par un chemin différent et plus dangereux.

Si le groupe inflige plus de 50% de pertes aux Theiwars, les guerriers survivants prennent la fuite. Ils ne sont aucunement intéressés par des proies qui résistent. Arman Kharas et sa troupe portent assistance aux héros.

250 autres Theiwars, commandés par un savant derro à 7 DV et un apprenti-savant à 6 DV, vivent au niveau supérieur. Ils attaquent uniquement si le groupe s'y hasarde.

Le tracé de la première Voie des Barons (palier inférieur) se poursuit vers les régions tenues par les Hylars. La seconde va vers le nord-est, jusqu'à la cité des Theiwars. Arman Kharas insiste pour emprunter la première Voie. Si les aventuriers devaient quitter le Palais de Justice du nord par la seconde Voie des Barons, ils se trouvent confrontés 1d4 tours plus tard à un groupe belliqueux de 1d10 Theiwars, commandé par un nain à 5 DV. Tous les 1d4 tours suivants, un autre groupe,



Chapitre 16



comptant 1d6 Theiwars de plus que le précédent, croise leur chemin jusqu'à ce qu'ils fassent demi-tour, soient exterminés ou faits prisonniers.

13. La route vers les taupinières de l'ouest

> Après nombre de longues heures de voyage, la Voie des Barons débouche dans une immense caverne naturelle, grouillante de vie: champignons énormes, poussant aussi bien sur le sol que les parois de la grotte, et moult autres plantes étranges.

Cette zone est appelée "taupinières de l'ouest". La partie nord, par laquelle arrivent les personnages, est totalement sauvage. Le sol des taupinières, en sa grande majorité, est cultivé: des fermiers originaires de plusieurs royaumes des nains, y font pousser de quoi se nourrir.

14. Les taupinières de l'ouest

> La jungle de fongus sauvages disparaît pour laisser place à des cultures plus ordonnées. Délimités par des clôtures, s'étendent des champs de champignons. Des fermiers nains y travaillent. Tirées par des poneys chétifs, des charrettes pleines de champignons et de fongus progressent vers le sud sur des routes en terre battue.

Postés au nord des fermes, quatre criards se mettent à hurler à l'approche du groupe. Une patrouille de 40 soldats Hylars, équipés de cottes de mailles et de marteaux de guerre, arrive au bout de 1d6 rounds. Leur chef somme les aventuriers de stopper et de décliner leurs identités. Si Arman Kharas les accompagne, les gardes font preuve d'égards et offrent de les escorter jusqu'à leur destination. Si les héros voyagent sans le nain, le chef de la patrouille leur ordonne de rendre leurs armes. En cas de refus, les gardes attaquent avant d'être rejoints par des renforts de 1d10 soldats tous les 5 rounds de mêlée jusqu'à ce que les aventuriers se rendent, soient maîtrisés ou tués.

Dans l'éventualité d'une capture, les personnages sont retenus dans le bloc carcéral du Poste de garde durant 24 heures avant de comparaître devant le Conseil des Barons.

15. Les Postes de garde

Les Postes de garde (voir carte) contrôlent le passage dans les royaumes des nains. Les Entrées sont normalement ouvertes des deux côtés, mais il est possible de les fermer en cas d'invasion. Les sentinelles du bloc vérifient que tous les voyageurs ont bien le droit de passer. Un immense cachot sert à enfermer tous ceux qui sont surpris à passer dans un royaume qui leur est interdit.

Si les héros sont faits prisonniers dans les fermes, ils passent 24 heures dans l'une des cellules, puis les gardes les emmènent dans la cité des Hylars. Si Arman Kharas est avec eux, ils traversent le Poste de garde sans le moindre incident.

16. La sixième Voie des Barons

Cette grande route est en parfait état. Accrochées les unes aux autres, des voitures filent sur des rails métalliques. La file - semble-t-il infinie - est tirée par une étrange motrice de facture naine.

Qu'ils soient enchaînés ou en compagnie d'Arman Kharas, les personnages montent à bord d'une voiture, dans laquelle ils sont tractés le long de la Voie. Le trajet dure approximativement une demi-heure.

17. Les docks

Le voyage s'achève à l'un des quais des Hylars (voir carte). Les quais surplombent la mer d'Urkhan, avec un panorama fantastique: l'Arbre-de-Vie des Hylars.

L'Arbre-de-Vie fait véritablement partie des merveilles du monde. Il s'agit d'une immense stalactite, de huit cents mètres de hauteur et autant de largeur au sommet, à l'intérieur de laquelle a été creusée une ville complète (voir carte).

Seuls des bacs funiculaires (une autre invention des nains) permettent de s'y rendre. Ils arrivent au niveau 1 de l'Arbre-de-Vie.

Si les personnages souhaitent affréter un bateau et tenter de se rendre dans une des autres cités qui bordent la mer d'Urkhan, ils sont attaqués par une tortue dragon.

18. L'Arbre-de-Vie des Hylars

Un puits de transport opérationnel permet de se déplacer dans les hauteurs de l'Arbre-de-Vie. Les Hylars s'y pressent par centaines. La plupart n'ont jamais vu autre chose que des nains et, bouche bée, dévisagent les étrangers sur leur passage. Les enfants en bas âge font des remarques désobligeantes. Il n'y a aucun risque à emprunter le puits de transport, bien que les personnages peuvent avoir un avis différent sur la question s'ils regardent en bas.

La cité des nains est illuminée par une espèce de corail luminescent qui fonctionne comme un sort de *lumière éternelle*.

Si les personnages sont prisonniers pour l'instant, on les entraîne dans un autre bloc carcéral au dix-septième palier de la ville (zone "C"). Si Arman Kharas est avec eux, on les emmène dans un lieu de choix: une auberge bien installée (zone "B") au niveau 28 (la demeure des riches et puissants) dans l'Entrée des rois juste à l'extérieur de la Cour seigneuriale des Barons (zone "A").

Si les personnages sont libres de leurs mouvements, ils peuvent se promener dans la cité dans l'attente de la réunion du Conseil des Barons le lendemain matin.

19. Audience avec le Conseil des Barons

Le Conseil des Barons dirige Thorbardin. Chacun des neuf royaumes des nains a droit en théorie à un siège au Conseil. La réalité est tout autre. Les Neidars (nains des collines) ont fait secession avec les habitants de Thorbardin au cours des guerres de la Porte des Nains, en conséquence de quoi leur place est vide. Le siège du Royaume des Morts est vacant. Le Royaume du Roi Suprême n'a pas été occupé depuis plus de 300 ans, depuis le règne de Derkin. On trouvera les antécédents des six dirigeants présents dans les *Informations PNJ* des Barons de Thorbardin.

Les Barons sont: Hornfel (Hylars), Bluph (Aghars), Gneiss (Daewars), Realgar (Theiwars), Rance (Daergars) et Tufa (Klars). Hornfel, père d'Arman Kharas, se montre dans d'excellentes dispositions vis-à-vis de la situation critique des héros. Realgar est un agent de Veminaard et juge que tout ceci représente l'occasion rêvée d'imposer le règne des derros sur Thorbardin.

En ce qui concerne le déroulement de cette réunion du Conseil, commencez par la présentation des héros par Arman Kharas (s'il est présent) et présentez-leur ensuite les Barons. Les personnages doivent alors expliquer ce qui les amène ici et formuler leur demande. Hornfel écoute avec intérêt, mais Realgar commence à parler haineusement des nains des collines et des humains qui furent responsables du Cataclysme et des guerres de la Porte des Nains.

Chaque joueur doit effectuer un tirage d'Intelligence à -5. Ceux qui le réussissent ont la vive impression que les paroles de Realgar sonnent à l'oreille tout comme celles de Verminaard. En fait, Realgar est sous la domination télépathique du grand seigneur-dragon.

Pendant la tirade de Realgar, dites aux joueurs que le Baron derro semble influencer le Conseil en leur défaveur. Les débats finissent par s'achever et les héros sont priés de quitter la salle afin que le Conseil puisse prendre sa décision.

Les délibérations du Conseil durent une heure, après quoi les héros sont invités à revenir. Hornfel prend la parole.

> "Il est vrai que vous autres humains avez amené le Cataclysme sur le monde et il est vrai aussi que les Neidars se sont mis en guerre contre Thorbardin. Mais les heures sombres ont fait leur réapparition et il ne faut pas que les vieilles querelles contrôlent notre destinée.
>
> "En conséquence, la décision du Conseil est prise - peu importe celui qui retrouvera le Marteau de Kharas, cette personne se trouvera dès lors liée d'amitié aux nains de Thorbardin. Si vous acceptez nos conditions et rapportez le Marteau de Kharas, votre peuple aura alors la permission de passer.
>
> "Nous avons une autre exigence : un membre de votre groupe doit demeurer ici en tant qu'otage comme garantie de votre retour."



Chapitre 16



L'Arbre-de-Vie

Niveaux 2-10

Niveaux 11-16

Niveaux 17-18

Niveaux 19-21

Niveaux 22-24

Niveaux 25-27

Niveau 1

Première voie des Barons

Deuxième voie des Barons

Première voie des Barons

Deuxième voie des Barons

Niveau inférieur

Niveau intermédiaire

Poste de garde

Quai

Palais de justice du Nord

Niveau supérieur

Niveau 28

Hornfel désigne Alban Briseroc pour être l'otage en question (cette idée vient de Realgar, mais les héros ne doivent pas le savoir). S'ils refusent la mission qui leur est proposée, les personnages sont jetés en prison. S'ils l'acceptent, Hornfel leur révèle que le Marteau se trouve quelque part dans la Vallée des Barons, lieu de sépulture des nains. Si les héros possèdent le *heaume de Grallen*, Hornfel les remercie de l'avoir rapporté et leur demande de l'emporter dans la Vallée des Barons pour le déposer dans le tombeau de Kharas. Il ajoute que le *heaume* leur sera utile pour remplir leur tâche.

Hornfel lève la main et deux nains entrent dans la pièce, l'un porteur d'un tambour, l'autre d'un parchemin. Ils entonnent l'"Ode de Kharas".

20. Pour sortir du royaume des Hylars

Si les aventuriers refusent cette mission, ils se retrouvent emprisonnés dans les cachots, situés au dix-septième niveau de l'Arbre-de-Vie, où on les laisse moisir durant fort longtemps.

S'ils acceptent, Arman supplie son père de lui donner la permission d'accompagner les héros. Hornfel y consent. Arman et une escouade de gardes Hylars s'en vont en escortant les aventuriers. Alban reste derrière comme otage.

Le voyage pour sortir de la cité des Hylars est identique à celui accompli pour y entrer. Après avoir traversé la mer d'Urkhan à bord d'un bac funiculaire, le groupe débarque devant la huitième Voie des Barons. Le parcours sur cette route se fait également par voiture, s'achevant au bout de plusieurs heures à la construction du Poste de garde qui jouxte la Vallée des Barons - où sont ensevelis tous les morts de Thorbardin...

L'ode de Kharas

Triples étaient les pensées de
ceux présents dans Thorbardin
au fil des heures sombres
Qui succédèrent au règne de
Derkin pendant que les ogres
dansaient.
L'une concernait la lumière
perdue, l'invasion de l'obscurité
informe
Dans les cavernes au tréfonds
du royaume où se désagrégeait
toute lumière.
L'autre se morfondait sur le
tragique désespoir du Baron
Derkin,
Disparu au sein des ténèbres de
la tour de Gloire.
Et, pour finir, le monde dans
son intégrité, las et meurtri de
blessures
Jusqu'au plus profond des eaux
stagnantes de l'Aquanox.
Sous le coeur des hautes
terres
Sous le plafond de roc,
Sous le déclin de la gloire
du monde,
La demeure sous la
demeure.

Et Kharas vint alors nous
rejoindre, le Conservateur des
Rois
La Main qui empoigne le
Marteau, le Bras des Hylars.
Il ensevelit trois guerriers, fils
du baron, dans les profondeurs
Sises au coeur de la sépulture
resplendissante d'or et de
grenat.
Tandis que Derkin ne
distinguait qu'obscurité et
ténèbres dans les tunnels,
Garrots et couteaux firent leur
apparition dans les corridors de
la nation,
Assassins et intriguants
affluèrent auprès de Kharas,
Les bras chargés d'agates et
d'améthistes, pour lui demander
allégeance.
Sous le coeur des hautes
terres
Sous le plafond de roc,
Sous le déclin de la gloire
du monde,
La demeure sous la
demeure.

Mais au coeur vaillant s'allie la
fermeté de la pierre
Et son esprit se fit intrépide et
inflexible dans sa quête de la
perfection:
Le Marteau des Hylars se
montra déterminé dans
l'enceinte des cités,
Rejetant toute discorde, toute
inquiétude et toute sécession
Il délaissa les intrigues
tortueuses, les galeries
poussiéreuses,
Pour faire au vu et au su de tous
solennellement serment
Que pas plus les années que les
traîtrises n'entacheraient un jour
La réapparition du Marteau en
un temps de graves difficultés.
Sous le coeur des hautes
terres
Sous le plafond de roc,
Sous le déclin de la gloire
du monde,
La demeure sous la
demeure.

Chapitre 17 : Kalil S'rith



Le dernier royaume des nains se nomme *Kalil S'rith*, la Vallée des Barons. Les cadavres des nains y reposent. Ceux qui sont de lignée royale sont ensevelis dans des cairns; les gens du peuple sont enterrés dans d'humbles sépultures creusées dans la plaine rocailleuse.

Si les héros possèdent le *heaume de Grallen*, le personnage qui le porte prend conscience qu'il a le pouvoir de repousser les morts-vivants au niveau d'un clerc du 12ème niveau.

RENCONTRES

21. La Vallée des Barons

> La vue du soleil paraît insolite après nombre d'heures passées dans l'obscurité. Devant vous s'étend une vallée aride, dénudée, flanquée de montagnes qui se dressant à l'assaut du ciel. Apparaissant de tous côtés hors du sol nu, de sinistres monticules forment de funèbres mastabas. Au loin, au coeur de la vallée, apparaît une petite tache verdoyante - un tombeau imposant en surgit, tel un pinacle de pierre. Le vent qui gémit au milieu des tertres semble transporter les plaintes et lamentations de guerriers agonisants. Des gouttes de pluie glaciales commencent à tomber, trempant le sol et restreignant la vision à 30 mètres.

22. Les tombeaux des Barons

> Des tombes sculptées, piquetées et usées par les intempéries, remplacent les modestes cairns. Le bruit de la bise et de la pluie augmentent d'intensité, se transformant en hululement déchirant.

A. La tombe de Rathkar

> Une silhouette putréfiée sort en boîtant d'un grand tombeau, les bras écartés et marmottant des paroles inintelligibles. Derrière elle suivent des morts-vivants nains.

Il s'agit de la momie de Rathkar, incapable de trouver le repos avant d'avoir été pardonnée par 77 personnes ayant subi en totalité le récit de son existence. 31 l'ont fait jusqu'à présent. Nobobstant sont débit de parole ralenti par ses marmonnements, il faut déjà plusieurs heures à Rathkar pour raconter l'histoire de sa vie. Son "horrible" péché fut de n'avoir jamais dit à son épouse qu'il l'aimait.

Si le groupe ne l'écoute pas ou refuse de le pardonner, Rathgar attaque. Il commande 21 squelettes et 19 ghasts. Pas un seul de ces morts-vivants ne peut sortir de cet hexagramme; les effets d'un vade-retro ne se font sentir qu'à partir de 2 niveaux au-dessus de la normale. S'il est anéanti, Rathgar se régénère mais ce processus dure sept ans.

B. La tombe spectrale

A cet endroit, les morts-vivants haissent toute forme de vie et attaquent afin d'exterminer tous les intrus. Un spectre, deux momies et huit ghasts sont présents. Ils sont capables de sortir du mastaba durant un tour maximum, avant d'être téléportés dans leurs tombe pour le reste de la journée.

23. Le jardin

> Une oasis verdoyante borde un lac au coeur de la vallée. Des tombeaux de pierre, recouverts d'une pellicule de glace à cause de la pluie réfrigérante, emplissent l'oasis. Dès que les héros pénètrent au milieu des arbres, la pluie cesse et le soleil se lève. Surplombant le lac, une masse rocheuse gigantesque flotte au-dessus de vos têtes, couronnée par un château : la Tombe de Derkin.

Un tombeau vide se dresse devant les héros. Des ruines se trouvent sur la rive opposée de l'étendue d'eau.

A. La tombe de Grallen

Quelle que soit la direction choisie par les héros, la Tombe de Grallen apparaît devant eux. Un obélisque de 4,5 mètres se dresse sur la berge du lac. Il y a une statue représentant un nain en armure derrière, bras écartés, tête nue rejetée en arrière. Des mots gravés dans la pierre par les Hylars stipulent: "Erigée en l'honneur du Prince Grallen, héros du dernier assaut sur la forteresse de Fistandantilus". Si les joueurs ont découvert le *heaume de Grallen*, l'effigie parle à celui qui le porte, déclarant: "Soyez béni, car mon front a été glacé durant ces hivers interminables."

Une fois mis sur la statue, le casque se pétrifie. "Ce que vous cherchez est au-dessus, dit la statue. L'unique entrée se trouve de l'autre côté du lac. Prononcez "je pleure la mort de Kharas" et passez l'arche intacte". La statue tombe alors en poussière. Si les aventu-

riers conservent le *heaume*, celui qui le porte doit réussir un jet de protection contre la magie une fois par tour sous peine de le jeter à terre. Une fois ôté, le casque disparaît.

B. L'entrée en morceaux

Les ruines sur l'autre rive du lac sont envahies de lis, de jasmin et de gueules-de-loup. Des pétales de fleurs tapissent le sol. Au centre des ruines se dresse une arche brisée en son milieu. Neuf fragments sont disséminés ça et là.

Si les héros fouillent les environs, ils trouvent les neuf morceaux et une plaque de pierre avec un texte gravé dans l'écriture des Hylars, qui dit: "J'attends et j'observe; il ne reviendra pas. Hélas, je pleure la mort de Kharas".

Les aventuriers doivent assembler correctement les neuf fragments pour reconstruire l'arche. Une fois les morceaux remis en place, ils se soudent par enchantement avec la pierre jusqu'à ce que l'arche soit à nouveau intacte. Si les héros ne pensent pas à la rebâtir, Arman Kharas en émet la suggestion.

Lorsque l'arche a été reconstruite, elle devient un dispositif de téléportation conduisant à la zone de rencontre 24. On l'active en prononçant la phrase : "Je pleure la mort de Kharas".

LA TOMBE FLOTTANTE

La Tombe de Derkin a été construite avant le Cataclysme. Sur le point de rendre l'âme, Kharas porta Derkin jusqu'au lieu de son dernier repos et c'est là qu'il connut un sort funeste.

Peu après, Vesperella, le dragon d'or, vint en exil pour veiller sur le *Marteau de Kharas.* Faisant usage de connaissances cachées, Vesperella arracha le tombeau aux entrailles de la terre et l'envoya dans les airs. Il la truffa ensuite de périls magiques. Mais ses enchantements ne sont point tous synonymes de danger car Vesperella est sensible à la beauté et à la lumière. Il en décora également le château.

La Tombe de Derkin se trouve à 120 mètres au-dessus du sol. Elle est taillée sur plusieurs paliers au cœur de la masse rocheuse sur laquelle elle flotte. Des pans de pierre sans la moindre aspérité séparent les différents niveaux.

Tout dans la tombe dénote un mélange d'ancienneté et d'émerveillement. Chaque pièce est plus extraordinaire que la précédente. Mêmes les parois des corridors et des cages d'escalier sont ornées de peintures féeriques. On a l'impression que la beauté va renaître à la vie d'un instant à l'autre. C'est par ailleurs fréquemment le cas grâce à la magie de l'*anneau de télékinésie* de Vesperella.

A intervalle de 6 tours, un gong assourdi résonne à l'intérieur de la tombe.

POUR CONDUIRE CETTE RENCONTRE

La tombe n'a qu'un seul occupant: Vesperella. Il utilise ses sorts et capacités pour défier les héros. Pour jouer cette partie de l'aventure, étudiez avec soin les règles concernant les dragons dans le **Manuel des Monstres I**, la description de Vesperella dans l'appendice consacré aux *Informations PNJ* et la carte de la Tombe flottante. Les suggéstions d'utilisation des sorts du dragon sont données dans les rencontres ci-dessous.

Vesperella lance le sort de *vigiles et sentinelles* dès que les héros entrent dans la sépulture, avec les conséquences suivantes:

Un *verrou magique* condamne toutes les portes.

Les couloirs sont envahis par une brume violette opaque qui réduit la visibilité à 3 mètres.

Les escaliers intérieurs, la spirale et la cage de l'ascenseur sont envahies de *toiles d'araignée.*

Huit portes (déterminées aléatoirement) sont dissimulées derrière un mur d'illusion. Seul le toucher permet de les découvrir.

A chaque fois que les héros optent pour une direction, il est possible (50% de chances) qu'ils aillent à l'opposé de celle qu'ils pensent suivre.

Tout irradie la magie.

Au fond de lui-même, Vesperella est un dragon paisible - bien que las des choses du monde - qui se divertit des efforts des héros. Il adore jeter le trouble chez les gens en se métamorphosant lorsque personne ne l'observe. Il dévoile qu'il est un dragon d'or pas avant à l'instant précisé dans le texte, se contentant de dire qu'il est le gardien du tombeau. Il se sert pas de ses pouvoirs pour causer la mort..

Si un héros tombe dans le puits ou hors du tombeau, il lui faut réussir un tirage de Dextérité à -4 pour se rattraper ou bien subir 1d6 points de dégâts par palier. Au fond du gouffre, un filet stoppe sa chute mais lui inflige 2d6 points de dégâts. Si un personnage tombe à l'extérieur et ne se rattrape pas, il s'abîme dans le lac en-dessous, subissant un total de 10d6 points de dégâts (l'eau amortit la chute).

24. La tour de réception

Une réplique de l'arche de téléportation située à terre se dresse ici. Au moment où le dernier héros en sort, il y a un éclair lumineux et l'arche disparaît derrière le groupe. Une trappe est visible au plafond, mais il n'y a pas d'échelle la reliant au sol.

25. La galerie inférieure et l'escalier

Cette plate-forme en bois manque de solidité en de nombreux endroits. Il y a 10% de chances pour que les planches cèdent. Chaque personnage doit réussir un tirage de Dextérité sous peine de faire une chute de 3 mètres.

Vesperella peut lancer un sort de poussée sur n'importe quel héros montant les marches, le faisant tomber à la renverse sur ceux qui suivent. Les personnages en question subissent tous 1d6 points de dégâts.

26. La rançon des ennemis

Le butin victorieux - armes, armures et boucliers des ennemis de Derkin - est massé dans cet endroit. Vesperella peut utiliser son *anneau de télékinésie* pour donner l'impression que quelque chose remue dans le tas.

27. Les galeries supérieures

Le sol est en pierre. En haut de l'escalier, une voix *(bouche magique)* s'écrie en langage des Hylars: "Fuyez, vils profanateurs ! Ne tentez pas le sommeil de ceux qui n'ont pas d'âge." Le passage monte en direction du nord après plusieurs ouvertures voûtées.

Vesperella peut lancer les sorts de *transmutation de la pierre en boue* et *lumières dansantes.*

28. Les cellules de dévotion

Ces cellules aux murs de pierre nue sont vides.

29. Le surplomb

A partie de ce point de vue, on aperçoit les ruines à l'est. Au loin vers l'ouest se profile un autre défilé permettant de sortir de la vallée. On distingue des nids de vautours géants installés dans des grottes au sud. Au nord, le flanc des sommets enrobés de neige des montagnes est littéralement recouvert par une immense armée se frayant un chemin dans la vallée. L'ennemi approche (ce panorama est le même pour tous les surplombs de la tombe).

30. La fontaine du temps

Une fontaine moussue trône au centre de la salle. Adossé contre la vasque, un nain à barbe blanche dort. Il correspond à la description générale de Kharas; il s'agit de Vesperella. Si les héros le réveillent, il semble hébété. Il a du mal à comprendre que les ans ont passé ou ce qu'est devenu son marteau. Il s'est arrêté pour se désaltérer après avoir enseveli Derkin et c'est tout ce dont il se souvient (si un héros boit à la fontaine, jetez les dés comme pour déterminer l'apparition d'un quelconque effet, puis avez l'air soulagé en déclarant que rien ne se passe). "Kharas" accepte d'accompagner les aventuriers. Après la rencontre 36, il s'éclipse ou change d'apparence.

31. L'antichambre

Des miroirs en recouvrent les murs en marbre, faisant paraître la pièce plus grande qu'elle ne n'est réellement.



Chapitre 17



32. La salle de banquet

De longues tables sont couvertes de mets délicats. Des fruits et des sucreries sont disposés au centre de chacune d'elles. Le parfum alléchant de la bonne cuisine embaume la pièce.

En y regardant de plus près, on découvre que la nourriture est faite de métal précieux, de gemmes et de bijoux, valant plusieurs miliers de pac. Au prix d'une redoutable sélection, chaque personnage peut être en mesure d'en emporter pour une valeur de 2.000 pac. "Kharas" leur déconseille de dérober quoi que ce soit ici.

Il y a un fauteuil à haut dossier, un lutrin et un livre au centre de la salle. Un lorgnon aux verres couleur de rubis se trouve sur le tôme. Le livre est une biographie de Derkin, écrite dans une langue absconse.

Les lunettes ont les propriétés suivantes: *infravision, ultravision, compréhension des langues* et *lecture de la magie.* Elles agissent également comme une *gemme de vision.* Il est possible de les porter jusqu'à quatre heures par jour sans conséquence néfaste. Si quelqu'un les porte plus longtemps, il souffrira d'une atroce migraine (-4 au CACAO).

33. Le grand surplomb

Reportez-vous à la rencontre 29 en ce qui concerne le panorama. Le sol y est pourri; il y a une probabilité de 10% par poids de 25 kgs pour qu'un personnage passe au travers. Tout héros qui tombe doit réussir un tirage de Dextérité pour se rattraper; un échec implique une chute de 6 mètres avant d'atterrir sur les poutres de soutènement en subissant 3d6 points de dégâts.

34. Le grand hall de promenade

Ce corridor est flanqué de niches peu profondes, abritant des statues de granit à l'effigie de nains d'apparence noble.

Vesperella peut lancer un sort de *nuage puant* dans cet endroit.

35. Le chemin à bascule

Reportez-vous au diagramme sur la carte. Cette passerelle est flanquée de barres transversales que supporte une poutrelle métallique centrale. Lorsque le groupe la traverse, elle bascule au moment où plus de la moitié de la masse totale de aventuriers dépasse le point médian. Les personnages peuvent tenter d'agripper une barre transversale en effectuant un tirage de Dextérité réussi, ou bien tomber dans le puits.

36. La cage d'ascenseur

Il s'agit d'un puits carré envahi de *toiles d'araignée.* Une cascade de glace en jaillit et s'évapore en touchant le sol.

37. La tour écarlate de lumière chantante

Des cristaux et des morceaux de verre coloré occupent la salle au pied de la tour. D'en haut provient le tintement de carillons célestes. La tour elle-même est envahie par un arc-en-ciel de lumière qui danse sur les murs et des carillons de cristal qui tintinabulent au gré du souffle du vent.

38. Le saint lieu de Reorx, le Maître de Forge

Sur l'autel reposent trois objets et une tapisserie où on peut lire: "Prenez si vous vous trouvez dans le besoin." Tous ceux qui entrent dans ce lieu sont envahis par l'impression d'une bataille anticipée. Les trois objets se composent d'une potion de *supra-guérison*, d'un parchemin de *désenvoûtement* et de *prière*, et un *chapelet de trois prières - bénédiction, soin* et *karma.* Vesperella est en mesure d'identifier les différents grains du chapelet.

39 - 41. La vie et le règne de Derkin

Ces trois salles racontent la vie de Derkin, ses créations et ses batailles, au fil de dioramas et de trophées. Y compris sa victoire sur l'ogre Kasstêt et sa dernière bataille au sommet du mont du Crâne. Vesperella peut se servir de son *anneau de télékinésie* pour animer diverses choses ou lancer le sort de *lumières dansantes* afin d'attirer les membre du groupe vers la cage d'ascenseur.

42. Le danger invisible

Provenant du niveau supérieur, une lueur rougeâtre envahit cette salle. Un pendule en forme de marteau oscille 9 mètres plus haut. La pièce est partiellement équipée d'un plancher de verre rouge, indiscernable dans la lumière ambiante. Tout porte à croire que le seuil de la salle débouche droit sur le gouffre. Le véritable sol se compose d'un lacis de verre percé de vastes trous. Invisibles, des troncs d'arbres montés sur balanciers (CACAO 15) frappent tout ce qui mesure plus de 90 centimètres. A l'autre extrémité de la pièce se dresse une échelle en cuivre.

43. La terrasse

Du haut de cette terrasse dallée, les héros contemplent le panorama décrit dans la rencontre 29. Le sommet de la grande tour de rubis est orné d'une flèche pointue. On trouve une hampe de drapeau, longue de 4,8 mètres et terminée par une pointe de lance, abandonnée à proximité d'un trou au beau milieu de la terrasse. Il s'agit d'un modèle grossier de dragonlance. Un inscription sur le mur de l'Hostellerie du Pélerin (zone de rencontre 44) déclare :

lances que le grand Huma cherchait à forger
Quand l'heure des dragons
était à son apogée
Grâce à un bras d'argent, un bassin d'argent
Et au Marteau, il forgerait la perte
des monstres volants.

44. L'Hostellerie du Pélerin

Ce lieu abritait les pélerins en visite. Une rampe fait le tour d'une fontaine, ménageant ainsi deux étages de cellules de pierre. L'équipement et l'*armure de plates +1* de Kharas s'y trouvent.

45. La vigie solitaire

Cette tour est plongée dans l'obscurité. Un escalier en spirale fait le tour d'une citerne d'eau avant d'aboutir à un balconet. Couvertes de toiles, les marches sont brisées en plusieurs endroits. Tout héros qui manque de prudence fait une chute de 3-9 mètres.

Vesperrella peut lancer un sort de *force fantasmagorique* pour donner l'illusion que le réservoir son contenu pour 3d4 points de dégâts.

Au sommet de la tour, un cylindre en bois contient un parchemin magique où figurent les sorts de *bouclier de feu, flèche de feu* et *rapidité.*

46. Le dilemme

Il y a une fontaine bouillonnante à l'intérieur de cette tour, le jet d'eau atteignant presque le plafond haut de 9 mètres. Une rampe descend de la pièce. Si un personnage décide d'examiner la fontaine de plus près, demandez au joueur de faire un tirage d'Intelligence. Si le résultat est favorable, le personnage aperçoit une petite planche de bois oscillant au sommet de la fontaine. Un sort permanent de *lévitation* a été lancé sur cette planchette, mais elle ne peut pas supporter un poids supérieur à 10 kgs. Dessus se trouvent une potion de *super-héroïsme* et un bâtonnet de *givre* où il ne reste que 3 charges. Le mot de commande ("O.G.") est inscrit en runes sur le bâtonnet.

47. Le vestibule

Cette salle est obscurcie par une épaisse fumée qui se dissipe lentement après que la porte ait été ouverte. Il y a une fiole brisée sur le plancher.

Le cadavre d'un nain est étendu à terre devant la deuxième double porte. Il porte une bague ornée du sceau de Kharas. Il s'agit du véritable Kharas ! Si Vesperella a pris l'apparence de Kharas, il avoue n'être que le gardien du tombeau et qu'il éprouvait leur valeur. Il ne se retransforme pas en dragon.

Un petit scorpion mort se trouve non loin du talon de Kharas: le poison violent a tué le nain. Une fiole de pierre accrochée à sa ceinture contient un liquide qui dégage un épais nuage de fumée - 12 mètres de côté sur 6 de haut - quand on en verse sur le sol.

48. La salle écarlate du Marteau

Il fait chaud dans cette pièce illuminée par des flots de lumière sanguine qui se déversent par des fenêtres couleur de rubis. Seul un étroit balcon s'avance au-dessus du puits béant; il suffit de se pencher pour contempler le lac en contrebas.

Suspendu au bout d'un mince filin, un marteau de bronze impressionnant oscille d'avant en arrière. Toutes les heures, il vient frapper un des gongs accrochés à la paroi circulaire.



Chapitre 17



Vesperella crée un *mur de force* invisible et cylindrique autour du Marteau en mouvement. On peut alors s'en emparer en trouvant un moyen permettant à la fois de trancher la corde et d'empêcher le Marteau de tomber, en parvenant à accéder par en dessous ou bien en attendant la dissipation du sortilège.

En se servant d'un cristal et d'un miroir, ou du lorgnon en rubis, pour concentre la lumière du soleil, il est possible de consummer la corde. Le Marteau tombe alors sur le plancher invisible de la salle 42.

49. La tour de guet

Il y a deux ballistes avec leurs munitions à l'intérieur de cette tour à deux étages. Au premier se trouvent des couchettes, des barils d'huile et un gong. Une échelle de bois permet d'accéder au toit en pointe.

50. L'épreuve de courage

S'engouffrant par le bas du puits, le vent pousse des plaintes déchirantes, faisant se balancer les vestiges d'une passerelle de corde jetée en travers du gouffre. Quelques planches sont encore attachées au seul filin intact. Trois tirages de Dextérité réussis sont indispensables pour franchir l'abîme à la force du poignet. Si quelqu'un a des velléités pour avancer en marchant sur la corde raide, demandez-lui d'accomplir deux tirages avec une pénalité de -4 ou de -20% sur le pourcentage d'Escalade des voleurs.

51. Piège pour les pilleurs

Une fontaine de feu occupe le centre de la pièce. Un portail de pierre, muni d'un levier, se découpe dans le contrefort d'un mur.

Cette salle est piégée de manière à éliminer les voleurs. On déclenche le piège en remontant le levier ou en ôtant la cale de pierre qui l'empêche de descendre: un bloc de rocher s'écrase en travers de l'entrée et le plafond se met à descendre rapidement, provoquant l'extension des flammes. Il arrive à hauteur d'homme en 5 rounds et s'abaisse ensuite de 30 centimètres par round. La portée des flammes augmente d'autant dans le même laps de temps. Le plafond s'immobilise à 60 centimètres du sol avant de remonter 2 rounds plus tard. Le brasier cause 2d6 points de dégâts. Le sas de pierre n'est qu'une fausse issue. L'unique sortie hors de cette salle est dissimulée derrière un panneau de pierre coulissant.

52. Le repos éternel de Derkin

La porte de pierre s'ouvre en exerçant une pression en bas du panneau. Le sarcophage qui contient le cercueil de Derkin est au centre de la pièce. Le couvercle est sculpté à la ressemblance de Derkin. Il y a également dans cette salle des statues de fidèles serviteurs et une enclume en or qui pèse 8.000po. De nombreux coffres contiennent des vêtements et des fourrures splendides, d'une valeur de 5.000 pac. L'*armure de plates +3*, le heaume et le bouclier orné de la flamme vengeresse de Derkin sont disposés à la place d'honneur. L'armure est maudite contre quiconque tenterait de la dérober: elle devient CA 10 à l'instant crucial d'un combat. Se trouvent également là une *hache de guerre +2* à deux mains, en bronze, et un *anneau de protection +2*.

FIN DE LA PARTIE: LE COURROUX DE BRAISE

Ceci survient dès que les héros sortent de la tour principale en possession du Marteau de Kharas. Si Vesperella ne se trouve pas avec eux, il les attend sous l'apparence de Kharas. Une ombre traverse son visage et il lève les yeux vers le ciel. Braise, le dragon rouge, est perché au faîte de la tour. Verminaard n'est pas sur son dos. Vesperella fait non de la tête à l'intention de ceux qui tirent leurs armes hors de leurs fourreaux.

"Vieillard, entonne Braise dans un rugissement sifflant, c'est donc ainsi que tu frayes avec mes ennemis ! Plus encore, tu te caches sous leur apparence chétive ! Ecarte-toi, ils sont à moi ! Nul humain n'est là pour me retenir maintenant !"

Vesperella sourit. "Va-t-en, enfant Ne tente pas ma colère. Désires-tu tant mourir?

Que nenni, Vieillard ! (Les babines de Braise se retroussent en un rictus cruel.) C'est toi qui tente le destin ! Je connais le Serment; tu es lié par la puissance de ta parole ! Rien ne parviendrait à retenir aussi bien un des nôtres, pas même la crainte de la dragonlance. Viens, Vesperella, montre à ces frêles mortels qui les acompagne, ou bien le Conseil t'a-t-il aussi ôté ta fierté?"

La colère empourpre les traits du nain; sa silhouette enfle, prennant une coloration dorée, s'étirant et grandissant jusqu'à ce que se dresse un dragon d'or. Braise laisse échapper un ricanement de dérision. Vesperella se tourne vers les héros et leur avoue que Braise est dans le vrai, qu'il lui est impossible de s'interposer.

"Préparez-vous à mourir" ! rugit Braise juste avant de prendre son envol. Rappelez-vous le don d'*épouvante* que possède le dragon femelle. Braise ne s'en prend pas intentionnellement à Vesperella. Elle accomplit un cercle et crache son souffle, puis attaque avec ses griffes et ses crocs alors qu'elle effectue des vols planés durant les 2 rounds suivants. Braise regagne ensuite de l'altitude, vire sur l'aile et se met en position pour souffler à nouveau. Finalement, elle plonge en piqué pour infliger le double de dégâts avec ses pattes griffues avant de se poser pour combattre et lancer des sorts.

Vesperella ne bouge pas tant que Braise ne le blesse pas ou n'endommage pas une des tours écarlates. Si cela se produit, Vesperella entre dans une rage terrible et attaque.

Le Marteau n'utilise pas ses capacités spéciales. S'il est jeté dans le vide, Vesperella le récupère une fois le combat terminé.

Si les héros se servent de la hampe de drapeau comme d'une lance (D 3-18) pour stopper Braise dans sa descente en piqué, l'arme cause le double des dégâts normaux. Le dragon est capable d'éviter la lance à condition de pouvoir la voir.

Vesperella suggère d'utiliser la hampe de drapeau si les aventuriers n'y songent pas.

Fin du combat: Lorsque Braise ne possède plus que 5 points de vie ou moins, elle pousse un ultime cri d'agonie, s'envole, s'efforce de prendre la fuite, faiblit et tombe en arrière pour s'empaler sur la flèche qui surmonte la tour.

Des trompettes annonciantrices de bataille sonnent en contrebas dans la vallée. L'armée approche. Vesperella s'affaisse et se transforme derechef en Kharas. Il vieillit à vue d'oeil et la tombe est secouée de vibrations. "J'ai enfin achevé ma mission fatidique, déclare-t-il, et ma fin est proche. Prenez le Marteau - ne laissez pas tomber dans des mains ennemies ! Fuyez vers l'est et n'échouez point !"

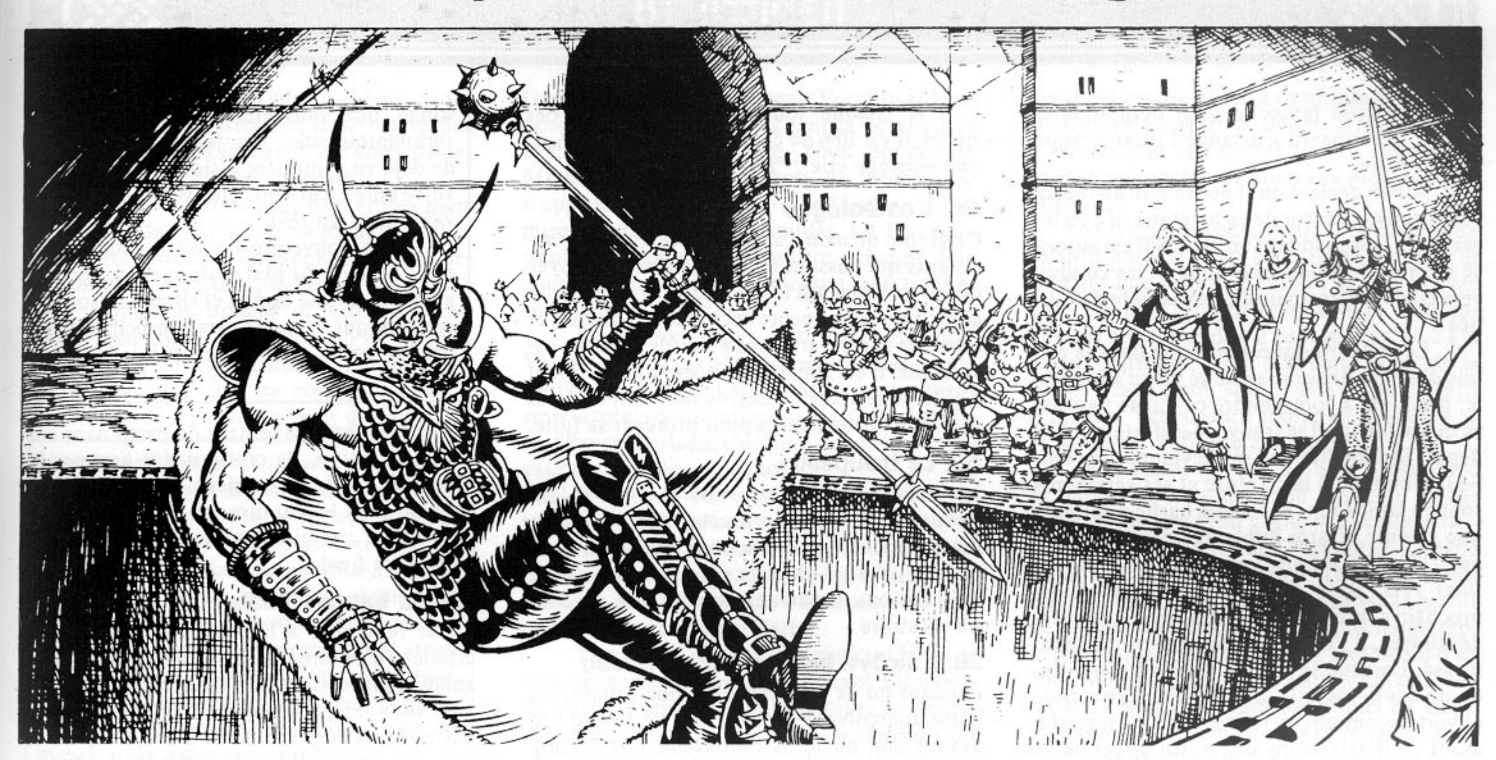
Il encourage Arman à conserver le Marteau et à réaliser sa destinée. Il donne six statuettes de chevaux aux héros. S'ils les jetent à terre en criant "Que Branchala me guide !", les statuettes se métamorphosent en chevaux vivants durant 3 tours (déplacement 24"). Elles peuvent servir à trois reprises.

Au moment où les héros sautent en selle pour s'enfuir, un brusque crissement rauque leur martyrise les tympans. Six jeunes dragons, la nichée de Braise, se dirigent à tire d'ailes vers le tombeau. Les chevaux se cabrent puis se jetent dans le vide. Un tirage de Dextérité manqué signifie que le cavalier en question est tombé et s'est raccroché à la selle. Les montures *tombent comme des plummes* à la dernière seconde.

Derrière eux, les petits reptiles tournent autour de la tour en proie à une intense confusion. Le tombeau est secoué de tremblements, s'effrite jusqu'à ce que la flèche se brise, projetant la silhouette désarticulée de Braise vers la terre ferme. Le tombeau s'enfonce lentement ensuite. L'armée se met en route à 1,6 km de là, mais couvre cette distance en un tour. Les héros doivent décamper ou être capturés.

Sortir de la vallée: Au moment où les héros atteignent l'issue orientale de la vallée, des ombres grandissantes se dessinent sur le sol quand un groupe de huit hommes-dragons kapaks se laissent tomber du haut de la falaise. Un Bozak chevauchant un lézard souterrain surgit de la gueule du tunnel.

Chapitre 18 : Les Royaumes de Tous les Dangers



EVENEMENTS

Evénement 5: La fuite

Cet événement se déroule dès que les héros quittent la Tombe de Derkin.

> Tandis que l'imposant tombeau tombe se désagrège, vous vous rendez compte que la masse mouvante des armées-dragons vous donne la chasse. Vos montures ont beau galoper aussi vite que possible, vos poursuivants gagnent régulièrement du terrain !

Il y a 10% de chances par tour qu'une patrouille de 8 baaz envoyés en éclaireurs s'approchent à 10-60 mètres des héros et charge pour engager le combat.

N'oubliez pas que les montures enchantées durent seulement 3 tours et ne peuvent être régénérées qu'à deux reprises. Une fois leurs capacités magiques épuisées, les aventuriers doivent continuer à pied. Les armées-dragons ont envahi la majeure partie de la Vallée des Barons. Le groupe ne peut s'échapper qu'en partant dans la direction du Poste de garde qui contrôle l'accès vers la neuvième Voie des Barons. Le bloc d'Entrée qui conduit à l'intérieur du Poste n'est plus qu'un amas de ruines. Le grand Hall qui débouche sur la route est également détruit. Quel que soit le nombre d'éclaireurs qu'ils croisent sur leur chemin, le gros de l'armée-dragon se trouve à 10 rounds de combat des héros. Si elle n'est pas retardée, l'armée poursuit le groupe jusque sur la Voie des Barons, augmentant la fréquence des rencontres aléatoires à un tirage tous les deux rounds de combat à l'intérieur de ces tunnels.

En déscrivant le grand Hall, ne manquez pas d'indiquer que le plafond est soutenu par des piliers fissurés et fragiles. Une force combinée de 45 est nécessaire pour faire tomber une colonne. Le plafond s'écroule dès que trois piliers ont été abattus. Il faut six tours aux armées-dragons pour se frayer un chemin au milieu des éboulis.

Evénement 6: Traqués !

Cette région est contrôlée par le royaume des Daergars, allié présentement aux Theiwars et à Verminaard. Outre les rencontres aléatoires normales, effectuez trois tirages (1 sur 1d6) pour déterminer si le groupe rencontre une patrouille de Daergars, composée de 12 nains et 1 dogue des ombres. Surgissant systématiquement 10-60 mètres derrière les héros, elle se lance aussitôt à leurs trousses. Le dogue des ombres aboie, ce qui nécessite un jet de protection contre la magie à +9 (cf. **Manuel des Monstres II**).

Lorsqu'une patrouille de Daergars se lance à l'attaque, il y a 10% de chances par tour pour qu'une seconde troupe identique se joigne à la poursuite.

RENCONTRES

Les deux Palais de Justice avaient autrefois des fonctions similaires, mais celui qui se trouve au sud est désormais sous contrôle des Daergars. Il est également occupé par Verminaard et ses troupes. Une fois que les héros ont quitté le Poste de garde pour s'engager sur la neuvième Voie des Barons, ils ne peuvent que se rendre au Palais de Justice du sud. Cette portion de l'aventure est extrêmement délicate; il est essentiel de la mener avec les plus grandes précautions.

Les forces ennemies doivent littéralement être sur les talons des aventuriers. Accentuez l'urgence désespérée de leur fuite devant les derros et les armées-dragons. Si les héros se trouvent acculés à un quelconque moment, l'ennemi les sommera de se rendre. Si les aventuriers obtempèrent, ils sont emmenés sous forte escorte au Temple des Etoiles (zone de rencontre 62). Leurs armes sont confisquées mais on ne les ligotte pas.

Si les héros ne sont pas capturés, il faut qu'ils aboutissent à la Prison (zone de rencontre 63) où ils se retrouvent face à Alban Briseroc et Berem. A partir de cet instant, Alban les presse de partir vers le nord afin de sortir de cette construction de blocs urbains. Ils doivent pénétrer dans le Temple des Etoiles pour s'échapper. C'est ici que se déroule la scène finale.

53. Prisonniers des Daergars

Dès que les héros franchissent le pont-levis de l'Entrée du Rempart des rois, ils entendent des cris horribles dans le bloc urbain adjacent. Il s'agit d'une prison gardée par 20 Daergars se trouvant hors de l'enceinte des cellules. Une fois les nains vaincus, il est aisé de pénétrer dans la zone carcérale.

100 prisonniers y sont enfermés, mais seuls 20 Hylars, 10 humains et 5 kenders sont en état de se battre. Les Daergars possèdent suffisamment d'armes pour équipper tous les combattants.

On découvre Alban Briseroc enfermé dans une des cellules avec un vieil homme. Alban est très heureux de retrouver les aventuriers; il raconte qu'après leur départ, un raid a eu lieu sur la cité des Hylars et il a été enlevé par les Daergars. En dépit de ses habits déchirés et de son corps couvert de meurtrissures, il ne souffre d'aucune blessure réelle. Les autres prisonniers confirment le fait qu'il a été amené par des gardes derros, battu puis jeté dans sa cellule. En fait, l'unique raison de la présence d'Alban Briseroc dans cet endroit est de conduire le groupe devant Verminaard afin que le seigneur-dragon puisse s'emparer du *Marteau de Kharas*. Par l'intermédiaire de



Chapitre 18



Realgar, baron fantoche qu'il tient sous sa coupe, Verminaard a arrangé l'incarcération de son sbire.

Alban déclare qu'il pense être en mesure de trouver à sortir de ce royaume: il a vu les cartes du commandant en chef. S'il est autorisé à servir de guide au groupe, il les conduit vers la rencontre finale d'une manière détournée.

Le vieillard qui est enfermé dans la cellule d'Alban Briseroc a oublié jusqu'à la parole; il est lent à comprendre ce qui se passe et ce qu'on lui dit. Il se trouve manifestement ici depuis fort longtemps: sa chevelure et sa barbe lui tombent à la ceinture et ses vêtements sont en lambeaux. Sa longue barbe dissimule une gemme bizarre implantée dans sa poitrine. Il s'agit de Berem Aeternitas (cf. *Informations PNJ*. Il se joint au groupe jusqu'au prochain combat. Là, quel que soit le résultat des tirages, il s'effondre à terre, mortellement blessé. Lorsque le groupe reprend son avance, un des héros jette un coup d'oeil en arrière et voit Berem qui se relève, l'air déconcerté, avant de détaler dans une autre direction.

Une fois que les prisonniers ont été libérés, aucun ennemi n'apparaît durant dix rounds. Les héros ont le choix entre suivre Alban Briseroc qui se targue de connaître le chemin permettant de partir d'ici, trouver une autre route ou bien s'arrêter et vendre chèrement leur peau, armes à la main. Verminaard a donné l'ordre à ses troupes de les capturer, pas de les tuer. S'ils sont faits prisonniers, les aventuriers sont emmenés dans le Temple des Etoiles (rencontre 62). S'ils battent en retraite ou suivent Alban, l'ennemi les contraint à avancer en direction de la zone de rencontre 62.

54. L'invasion des Daergars

Les forces ennemies ont pénétré dans le Palais de Justice du sud par la dix-septième Voie des Barons. Au moment où cela se produit, une troupe de 25 derros et 25 draconiens baaz, sous les ordres d'un Kapak chevauchant un lézard souterrain, attaque le groupe. Leur but se limite à soit de capturer les héros, soit de les contraindre à battre en retraite dans le bloc urbain de cachots (rencontre 53), non d'exterminer le groupe.

RENCONTRES SPECIALES

Les rencontres spéciales ci-après peuvent se dérouler n'importe où dans le Palais de Justice du sud. Vous avez la possibilité de vous servir de l'une d'elles, d'aucune ou de toutes de manière à aiguiller le déroulement de l'aventure. Les rencontres aléatoires habituelles peuvent survernir en sus ou en dépit de ces rencontres spéciales.

55. Sombre avertissement

Un crâne grotesque, aux défenses protubérantes, est empalé sur un bâton. Il y a 50% de chances pour que soit également dissimulé un piège: une fosse avec des pieux (2d6 points de dégâts).

A chaque tour après le passage des héros, il y a 10% de chances pour qu'une *bouche magique* crie : "Des intrus !"

56. L'ostéologue

Ce gredin de nain a à son service quelques assistants qui passent leurs journées à nettoyer des os en rongeant les moindres lambeaux de chair qui y sont encore accrochés. Il conçoit et fabrique armes, armures et outils avec ces ossements. Il est capable de nécro-animation; il y a 20 squelettes de derros non loin de là. Il utilise les autres nains pour protéger sa fuite.

57. Le troupeau

Là, six Daergars veillent sur leur "troupeau": vingt criquets des cavernes géants qui se repaissent de moisissures et de détritus. Il y a 2 chances sur 6 pour que leurs stridulations soudaines attirent une rencontre aléatoire.

58. L'alcôve fermée par un rideau

Pendant qu'ils traversent ce bloc urbain, les héros aperçoivent dans un mur un rideau tiré devant une niche. A l'intérieur, une femme de toute beauté, les vêtements en lambeaux, est enchaînée à la paroi. Il s'agit d'une lamie noble.

59. Que le plus fort gagne !

Un scarabée des cavernes géant et un lézard géant s'affrontent. Les héros peuvent les éviter à condition d'avancer sans faire le moindre bruit. Si les monstres sont dérangés dans leur lutte, ils se tournent contre le groupe.

60. Le cadavre pétrifié

Les héros arrivent devant les restes pétrifiés d'un mastodonte. Si l'ostéologue (zone de rencontre 56) a suivi le groupe, il anime le squelette; un vade retro s'avère inopérant tant que l'ostéologue est vivant.

Squelette du mastodonte. CA 4; DV 13; pv 52; AT 4 (défenses et pattes antérieures); D 2-16/2-16/2-12/2-12; CACAO 8

LA BATAILLE FINALE

Voici le point culminant du Livre Premier de Dragonlance. Lisez ce qui suit avec attention. En dépit du danger extrême qui rôde, les héros sont à même de survivre à condition de réfléchir et d'agir de manière intelligente. Le jeu de rôle y est d'une importance capitale; efforcez-vous de comprendre les besoins et objectifs de tous les PNJ avant d'entamer la partie.

61. La porte du désespoir

Quelle que soit la direction suivie par les héros pour approcher de l'ultime rencontre, ils se retrouvent dans un couloir qui leur est étrangement familier...

> Le chemin qui s'étire devant vous s'obscurcit, comme si la lumière de vos torches et de vos lanternes se trouvait aspirée par les sinistres couloirs creusés par les nains. Vous avez l'impression que tout ce qui vous entoure prend la consistance d'un songe, que vous êtes en pleine crise de somnambulisme. Un terrible sentiment de déjà vu s'immisce insidieusement dans votre âme... car vous êtes venu ici auparavant, dans un rêve.
>
> Des souvenirs de votre cauchemar dans l'Esprit du Mal reviennent au grand galop, pour une bonne et simple raison: le corridor qui s'avance vers le prochain bloc urbain est le même que celui de votre rêve !

Si les personnages tentent de partir dans une autre direction, ils croisent des groupes de Daergars et de draconiens qui engagent le combat pour les capturer ou les contraindre à rebrousser chemin vers l'emplacement de la rencontre finale.

62. La bataille finale

Cette rencontre a lieu dans le Temple des Etoiles (bloc urbain 12). Etudiez soigneusement la disposition du bloc urbain afin d'y situer tous les protagonistes. Le plafond s'est écroulé aux emplacements 2 et 4, bloquant le passage, ce qui oblige le groupe à se risquer sur l'esplanade principale du temple.

Si les héros ont été précédemment faits prisonniers, ils arrivent ici pieds et poings liés mais on les détache. On jette leurs armes en tas non loin d'eux. Si Alban n'a pas été délivré par le groupe, il arrive sous bonne garde pour comparaître devant Verminaard, apparemment prisonnier lui aussi.

> Le grand corridor au nord est fermé par une porte d'or. Tout à coup, le visage masqué de Verminaard surgit dans les airs, haut de trois mètres, et une voix télépathique résonne à l'intérieur de vos crânes. "Enfin ! Vous voilà à moi !" Les battans de la porte s'ouvrent à la volée et près de deux cents Daergars, épées au clair, s'engouffrent dans le temple.
>
> "Vous savez désormais ce qu'il y a de l'autre côté de la porte des songes, ricane le seigneur-dragon. Rien ne peut vous sauver désormais !"
>
> Un cor sonne derrière la double porte d'or et l'image s'estompe. Les Daergars s'évanouissent tandis que les battants se trouvent magiquement illuminés. Ils s'ouvrent soudain à la volée. Entrant alors quatre guerriers, une femme à la chevelure aile-de-corbeau, quatre draconiens, deux ogres et un ettin, portant tous l'uniforme des officiers de l'armée du sénéchal-dragon. Ils s'écartent pour laisser le passage à Verminaard qui, vêtu d'une armure noire, arpente le sol d'un pas martial. Avançant sur le balcon qui surplombe le puits central, il éclate d'un rire sinistre.
>
> "Bienvenue dans le désespoir !" s'exclame-t-il.

Outre les objets et sorts mentionnés dans l'*Information PNJ* qui lui est consacrée, Verminaard porte un anneau de *protection*, un anneau de *protection contre les missiles normaux* et une *broche de protection.* Il s'est lancé un



Chapitre 18



sort de *résistance au feu* sur lui-même. Si les héros font mine d'attaquer, il ne relève pas leur défi. Les Daergars tirent une volée de fléchettes pour les mettre en garde.

Si les aventuriers sont déjà entrés dans l'Esprit du Mal, enjoignez les joueurs à relire leurs Cartes oniriques et rappelez-leur les détails du rêve. Précisez que les contours de la pièce paraissent bouger et s'altérer pour mieux ressembler à la vision qu'ils ont eue dans leur sommeil. Strum et Laurana ont l'impression que cela ne correspond pas à l'endroit où leurs rêves se sont déroulés.

> Verminaard prend à nouveau la parole. "J'ai ouï dire que Braise avait été tuée ! Vous paierez pour cette forfaiture Vous pensiez pouvoir l'emporter en entrant en possession du *Marteau de Kharas*, mais c'est moi qui tirais les ficelles depuis les premiers instants. Je vous ai autorisé à prendre ce que je ne pouvais point attraper. A présent, vous êtes à ma merci et je possède le Marteau, grâce auquel je pourrai diriger le royaume des nains. Afin de mieux vous prouver la futilité de vos efforts, l'un de vous va venir m'apporter le Marteau..."

Il balaye le groupe du regard. Demandez à chaque joueur à tour de rôle s'il se porte volontaire pour apporter le Marteau à Verminaard. S'ils refusent tous (ainsi qu'ils devraient le faire), Alban Briseroc s'avère être un traître. Otez sa Carte de personnage des mains de celui qui le jouait comme compagnon d'armes et, parlant par la bouche d'Alban, révélez aux aventuriers qu'il est effectivement un agent de Verminaard. Si Alban Briseroc ne fait pas partie du groupe, le seigneur-dragon peut tenter de s'emparer télépathiquement de l'esprit de quiconque possède une Sagesse inférieure ou égale à 10. La personne qu'il s'efforce de dominer a la possibilité d'effectuer un jet de protection contre les sorts pour résister. Si tous résistent ou refusent, Verminard envoie sa garde personnelle s'emparer du Marteau.

A ce stade, souvenez-vous des pouvoirs spéciaux du *Marteau de Kharas* (cf. Appendice 2 : *Objets magique,* il est capable de posséder celui qui le manie et agir directement de manière à influer sur les événements d'une façon qui le satisfasse. Donnez aux joueurs une chance d'échapper à un tel sort, mais s'ils échouent, le Marteau peut alors s'approprier un rôle actif.

> Le rire de Verminaard résonne dans l'enceinte du Temple quand on vous enlève le *Marteau de Kharas.* Celui qui le porte s'adresse à vous: "Quels sots de tenir ainsi tête à mon maître ! Il me récompensera grassement; force vous sera de constater votre folie lorsque j'aurai été nommé gouverneur de cette région !
>
> - Retiens ta langue, laquet ! gronde Verminaard. Tu n'es qu'un pion au service de tes supérieurs ! Apporte-moi le Marteau !"

Outré, le traître proteste mais Verminaard impose sa volonté, contraignant le serviteur à avancer contre son gré pour donner le Marteau au seigneur-dragon. Au moment où il approche de Verminaard, le Marteau s'illumine soudainement. Intimidés, les Daergars tombent à genoux. Le traître échappe à la coupe du grand sénéchal-dragon pour tomber sous celle du Marteau.

Rendu livide par cette désobéissance, Verminaard exige pour la seconde fois que le traître lui apporte l'arme. Mais, se trouvant sous la totale domination du Marteau, il déclare: "Par ce marteau, c'est moi qui dirige les royaumes des nains, pas toi !"

Il lance le Marteau sur Verminaard, le touchant automatiquement avec le maximum de dégâts. Le Marteau rebondit et atterrit au bord du gouffre. Les Daergars commencent à scander le nom du traître alors qu'il se penche pour ramasser l'arme.

Mais, à cet instant, Verminaard lance le sort de *marteau spirituel*, touchant automatiquement le félon avec le maximum de dégâts et l'empêchant de reprendre possession du Marteau. A chaque round qui se déroule ensuite, le seigneur-dragon frappe encore avec le maximum de dégâts, réduisant peu à peu l'infortuné traître en bouillie.

Bataille royale

Les héros disposent à présent d'une chance de se libérer. Il y a un derro pour chacun des membres du groupe; il est impératif de les maîtriser avant que les aventuriers puissent récupérer leurs armes s'ils ont été capturés précédemment.

Les soldats Daergars s'intéressent uniquement à celui qui possède le Marteau. Son influence les empêche de prendre une part active au combat. Si les héros ont délivré des prisonniers au cours de la partie, les captifs se battent en nombre égal avec les Daergars. Les héros doivent vaincre la garde de Verminaard et le grand sénéchal-dragon en personne pour remporter la victoire.

Une fois le traître écrabouillé, Verminaard arrache de son cou un collier orné d'une tête de dragon et le jette dans le vide, hurlant: "Viens, ô puissante Reine ! Envoie-moi ton serviteur afin que ton enfant puisse être vengé !" D'interminables secondes de silence s'égrennent avant que ne jaillisse hors du gouffre une terrible vision - une ombre de feu La créature ressemble à une âme de dragon en peine nimbée de flammes vert pâle.

Pour commencer, l'ombre de feu attaque un des prisonniers avec son *rayon d'oubli*, le désintégrant. Il touche ensuite un Daergar, le transformant en flamme noire. Outre les ennemis précités, les héros doivent vaincre l'ombre de feu et le Daergar de flamme noire.

Si les aventuriers ne pensent pas à récupérer le Marteau et à s'en servir contre l'ombre de feu, l'arme s'illumine de l'intérieur et résonne. Le Marteau permet uniquement à Alban Briseroc, Arman Kharas, Silex Tasslehoff et Caramon de le ramasser. L'ombre de feu attaque automatiquement toute personne qui tient le Marteau. L'arme est capable de dissiper l'ombre de feu à condition de toucher la créature. Le Marteau décrit un arc de cercle à travers elle et l'ombre de feu s'évanouit, mais la relique tombe alors aux pieds de Verminaard.

Si les héros ont pénétré à l'intérieur de l'Esprit du Mal et eu leurs rêves, ils sentent soudain que l'esprit d'Elistan se trouve avec eux. L'espoir envahit leurs coeurs, leur apportant des bonus de +2 au "toucher" et -2 à la classe d'armure jusqu'à la conclusion de la lutte. Chancelant sous l'assaut de l'esprit d'Elistan, Verminaard frappe désormais à -2 et sa classe d'armure augmente de +2.

Mal assuré sur ses jambes, Verminaard se baisse pour ramasser le Marteau. "Vous croyez peut-être avoir gagné mais cette bataille est loin d'être terminée !" gronde-t-il quand soudain, empoignant l'arme, il ne peut retenir un hurlement de douleur et encaisse 15 points de dégâts. Incapable de tenir plus longtemps le Marteau, il le jette au loin. Verminaard n'en continue pas moins de se battre. Lorsqu'il ne lui reste plus que quelques points de vie, il s'exclame: "Vous n'aurez pas la satisfaction de me capturer vivant !" Se drapant dans sa cape, sans trahir la plus petite hésitation, il avance dans le vide et disparaît dans les profondeurs du gouffre sans proférer le moindre cri.

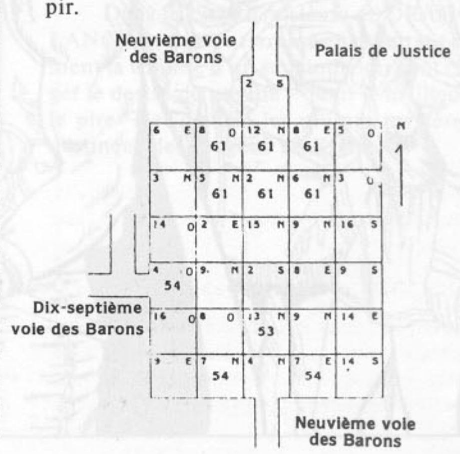
Une fois Verminaard mort, les Daergars décampent et les membres de la garde personnelle du seigneur-dragon ont un malus de -1 en matière de tirages de "toucher", de dégâts infligés et de classe d'armure.

Mort d'un héros

Nonobstant le déroulement réel de la bataille, Arman Kharas est mortellement blessé au cours de l'échauffourée. Tandis que les derniers ennemis prennent la fuite ou sont passés par le fil de l'épée, un râle assourdi s'échappe de la silhouette prostrée du nain. Il est impossible de le sauver; il semble avoir été empoisonné.

Si les héros s'efforcent de lui porter assistance, il secoue la tête et déclare: "Inutile, je suis perdu. Rien ne peut me sauver. Donnez le marteau à mon père; il unifiera le royaume. Dites-lui de ne pas pleurer ma mort, j'ai bien servi la Roue. Je sais que je ne suis point Kharas mais j'ai repoussé les ténèbres."

Sur ces paroles, il rend son dernier soupir.





EPILOGUE



FIN DE LA PARTIE

Si les héros ne parviennent à défaire Verminaard au cours de la dernière bataille, les forces des ténèbres et du seigneur-dragon sont alors triomphantes. Il est quasiment certain que les aventuriers sont faits prisonniers. Le *Marteau de Kharas* tombe dans les griffes du mal et le baron des Theiwars s'approprie le trône de Thorbardin. La domination des forces du mal est indubitable. De noires perspectives marquent la conclusion de cette aventure - mais les héros peuvent encore s'échapper pour continuer la lutte.

Si le groupe a vaincu Verminaard et récupéré le *Marteau de Kharas*, une troupe de Hylars conduite par Hornfel Kytil arrive peu après la mort d'Arman Kharas. Il demande aux héros de lui remettre l'arme de légende.

Si les aventuriers lui donnent le *Marteau de Kharas*, il les loue en tant que sauveurs de Thorbardin et leur accorde, à eux et à tous leurs compagnons, le droit de passage à l'intérieur du royaume sans être inquiétés. Chaque personnage qui a survécu au combat est nommé Commandeur à titre honorifique (ce qui équivaut à un titre de chevalier) et citoyen de Thorbardin.

Dans le cas contraire, l'arme utilise ses pouvoirs pour s'emparer de l'esprit de celui qui la tient et contraint le personnage à la remettre à Hornfel en personne. Ce dernier traite les héros tout comme s'ils lui avaient volontairement remis le Marteau.

Le fait que le Marteau aboutisse dans les mains du thane est d'une importance vitale, car c'est le seul objet qui peut forger les Dragonlances. Il va de soi que les héros n'apprendront ce détail crucial que bien plus tard.

La possession du *Marteau de Kharas* autorise Hornfel à se proclamer Roi de Thorbardin. En tant que monarque suprême, il est en mesure d'imposer son autorité sur les Theiwars et les Daergars, et à nouveau ouvrir Thorbardin au monde du dehors.

Le sauvetage des réfugiés

A ce stade, déterminez le temps qui reste avant que les armées-dragons atteignent le campement des fugitifs de Pax Tharkas. Demandez aux joueurs à quelle vitesse ils souhaitent revenir au camp. En partant du Palais de Justice du sud, une journée est nécessaire en voyageant à bride abattue, le double en chevauchant à un rythme plus calme. Ne dévoilez pas aux joueurs le temps qui leur reste !

Si les héros arrivent trop tard...

Un spectacle cauchemardesque s'impose à vos yeux dès que vous approchez du campement des réfugiés. L'endroit où, quelques heures plus tôt, vivaient près de 800 âmes, n'est plus qu'un théatre de mort et de destruction. Désarticulés comme des poupées de chiffon, des cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants jonchent le sol. Les chariots sont éventrés, les fragiles appentis réduits en fumée. Des corps de draconiens se mêlent aux morts - jusqu'au dernier instant, les défenseurs du camp ont lutté avec bravoure et ont pris la vie de nombreux ennemis avec eux.

Vous êtes revenus trop tard. Les armées-dragons ont remporté une victoire supplémentaire. Tous ces efforts pour trouver un refuge pour ces gens n'ont servi à rien... mais la lutte pour Krynn n'est pas encore terminée !

Tant qu'ils se trouvent dans un territoire occupé par l'armée-dragon, les personnages se retrouvent face à un groupe de 8 draconiens baaz tous les quatre tours de jeu en sus des rencontres aléatoires déterminées de manière habituelle.

Vingt évadés sont parvenus à s'enfuir sous la conduite de Laurana, emportant le corps d'Elistan. Ils parviennent jusqu'à la Porte du nord et c'est là qu'on les retrouve. Ayant repris conscience peu de temps après la victoire des héros sur Verminaard, Elistan a raconté par le détail le déroulement de l'affrontement aux survivants.

Poursuivez avec la dernière scène cidessous, mais l'atmosphère du festin final est empreinte de tristesse. La conclusion de cette épopée est loin d'être heureuse. Au lieu de demeurer à la Porte de sud, les rares réfugiés qui restent choisissent d'accompagner les héros vers le sud, à Tarsis.

Dans la mesure où les joueurs ont failli dans leur mission, ils perdent 50% des points d'expérience qu'ils ont gagné au cours de cette aventure.



EPILOGUE



Si les héros arrivent à temps...

Une forte clameur s'élève alors que vous approchez du campement. Les survivants de Pax Tharkas sont au comble d'une joie qu'ils n'ont pas ressentie depuis nombre de jours. Hommes, femmes et enfants se précipitent pour vous acceuillir... avec, à leur tête, Elistan réssucité.

Elistan lève une main et les gens se taisent. "Bienvenue !" s'écrie-t-il.

Des acclamations jaillissent à nouveau de la foule.

"Il nous faut lever le camp sans perdre une seconde, avant que n'arrivent les armées-dragons. Mais dès lors que vous êtes de retour, nous savons que la sécurité et la liberté sont proches..."

Pendant que les réfugiés rassemblent rapidement leurs maigres possessions, Elistan entraîne les aventuriers à l'écart. Si les héros ont pénétré dans l'Esprit du Mal dans le chapitre 14, il leur dit: "Merci d'avoir apporté l'espoir au coeur même de l'Esprit du Mal. Grâce à vous, j'ai été en mesure d'écarter les forces maléfiques et d'assaillir Verminaard au moment critique. J'ai assisté à votre dernier combat avant de me réveiller à la mort de Verminaard pour révéler la nouvelle de votre victoire au peuple. Après avoir attendu votre venue, nous savons maintenant que la liberté est enfin là."

Le droit de passage dans Thorbardin

Les survivants des huit cents qui se sont évadés de la forteresse de Pax Tharkas suivent les personnages à l'intérieur de la Porte du nord, puis dans les interminables couloirs du royaume des nains jusqu'à son autre issue: la Porte du sud (pour en dresser la carte, la Porte du sud est identique à celle du nord, excepté son orientation).

Ceint à présent la couronne du Roi Suprême, Hornfel se rend à la Porte du sud pour accueillir les fugitifs. "Nous vous saluons, premiers humains à traverser notre royaume depuis plusieurs siècles. Grâce à vos chefs, par leur courage et leur contribution pour réunifier enfin les nains de Thorbardin, nous sommes heureux de vous accorder la jouissance des terres à l'extérieur de la Porte du sud afin d'y trouver un refuge tant que ne seront pas dissipées les ténèbres qui obscurcissent Krynn."

Les terres en question sont capables d'assurer la subsistance des évadés survivants et il s'écoulera beaucoup de temps avant que les armées-dragons parviennent à se regrouper sous l'égide d'un nouveau commandant. Les réfugiés sont en sécurité pour l'instant. L'Assemblée de la Liberté vote de rester ici tandis que les héros, accompagnés par Elistan, repartiront en direction du sud, au port maritime de Tarsis pour arranger le voyage des fugitifs vers des régions libres de cette menace - si toutefois il existe de telles contrées.

Les personnages doivent demeurer quelques semaines avec les réfugiés, afin de récupérer des épreuves subies et recevoir le fruit de la progression en niveaux qu'ils obtiennent en étudiant avec des maîtres nains et des vétérans évadés de Pax Tharkas.

A condition d'avoir sauvé la vie des fugitifs, ils recoivent chacun un bonus de 1.000 points d'expérience qui s'additionnent aux autres points gagnés au cours de l'aventure.

Les héros rencontrent Hornfel en de multiples occasions et assistent aux funérailles d'Arman Kharas. Les nains leur offrent avec joie les fournitures et l'équipement (aucun objet magique) qui leur sont nécessaires pour leur périple vers le sud.

Rivebise et Lunedor décident alors de se marier. Ceci est l'occasion d'un grand festin — le dernier évenement de ce récit...

Le mariage de Lunedor et Rivebise

La tiédeur de l'automne envahit la clairière qui se découpe au milieu des arbres. Derrière vous se dresse l'ombre majestueuse du massif rocheux. L'immense porte des nains est grande ouverte, témoignage de sécurité et de refuge.

De tous côtés, l'heure est à la paix et aux réjouissances. Enfants et parents confondus dansent dans l'herbe tendre de la clairière. Des accords de musique envahissent l'atmosphère. Le coucher du soleil brille avec un éclat somptueux que d'aucuns auraient cru impossible encore peu de temps auparavant.

L'heure est à la paix et aux réjouissances car il s'agit d'un mariage de Lunedor et Rivebise. La célébration de leur bonheur est de circonstance. Et, tandis que le soleil disparaît derrière l'horizon, des nains à la queue-leu-leu, brandissant des torches, descendent des hauteurs de la Porte du sud à flanc de montagne pour assister à la fête. Elistan demandent à tous de se rassembler...

Vous trouverez p. 58 le Chant nuptial qui a été spécialement composé pour cette occasion. Vous pouvez le chanter ou le lire à haute voix. Elistan célèbre la céromonie du mariage et, au moment où les deux amants sont unis, des cris de jubilation éclatent de partout. Le festin se poursuit tard dans la nuit. Et autour du feu, il est alors possible de réciter une fois de plus la Cantique du Dragon.

L'histoire se termine

La nuit est déjà fort avancée quand vous rejoignez vos compagnons sur une corniche qui donne sur le sud. Les plaines de Tarsis s'étendent jusqu'à la ligne d'horizon. Quelque part au sud se dresse la cité étincellante de tarsis ; quelque part, ses tours brillent sous la lumière du soleil et ses navires lèvent l'ancre vers des conrées libres de la tyrannie des dragons.

Verminaard est mort, mais un autre sénéchal-dragon ne tardera pas à sortir de l'ombre pour prendre sa place. La première bataille a été gagnée mais la guerre continue.

Des réponses se trouvent peut-être dans l'enceinte de Tarsis. Pourquoi les dragons sont-ils revenus sur Krynn ? De quel pouvoir disposent les seigneurs-dragons ? Comment peut-on les vaincre ?

Et quelque part dans le monde se trouve la clef des Dragonlances - car si le Marteau de Kharas n'était pas un mythe, il est alors possible que les Dragonlances existent également. Si on peut les dénicher, peut-être alors sera-t-il possible d'inverser le cours actuel de choses et de reprendre les terres du nord...

Sur ce s'achève le Livre Premier de DRAGONLANCE. Le savoir des vraix dieux est revenu dans le monde troublé de Krynn, et l'espoir va de pair avec le savoir.

Le Livre Second de DRAGONLANCE raconte le rôle des héros dans la Grande Guerre et la découverte des fameuses lances. Nombre de mystères y trouvent leur solution et de nouelles énigmes surgissent.

Dans le Livre Troisième de DRAGONLANCE, la saga se termine en montrant comment la volonté d'un seul individu peut changer le destin du monde — pour le meilleur ou le pire — et dévoile les ultimes mystères et destinées des dragons de Krynn.

Appendice 1 : Informations PNJ

Verminaard, Seigneur-Dragon de l'Aile Rouge

Clerc loyal mauvais du huitième niveau

Force 14	Dextérité 10
Intelligence 12	Constitution 15
Sagesse 16	Charisme 18
CACAO 16	Points de vie 50
Classe d'armure 1	Déplacement 12"

Sorts :

DL3:
1er niveau : *détection du bien, épouvante, malédiction, soins mineurs (x2)*
2ème niveau : *augure, cantique, charme-serpents, marteau spirituel, paralysie*
3ème niveau : *contamination, nécro-animation, prière*
4ème niveau : *blessures majeures, soins majeurs*

DL4 :
1er niveau : *blessures mineures (x2), commandes (x2), épouvante, ténèbres*
2ème niveau : *marteau spirituel (x2), paralysie (x2), résistance au feu, silence sur 5 mètres*
3ème niveau : *cécité, dissipation de la magie, prière*
4ème niveau : *blessures majeures (x2)*

Porte une *armure de plates +3.* Armé de *Noctifer*, une *masse d'armes +3.* En cas de toucher réussi, la victime doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de se retrouver aveuglée pendant 2-12 tours (-4 à toutes les attaques ; aucun bonus de dextérité ou de bouclier à la CA). Si un personnage d'alignement bon tente d'empoigner Noctifer par la poignée, il doit alors effectuer un jet de protection contre les sorts, avec un malus de -2. Un échec à ce tirage implique qu'il devient définitivement aveugle.

Les traits de Verminaard sont dissimulés derrière l'horrible masque des seigneurs-dragons : un heaume d'aspect cruel, qui fait quasiment penser au faciès d'un automate, muni au front d'une paire de redoutables cornes recourbées. Il est vêtu d'une armure de plates d'un bleu étincellant et d'une ample cape de même couleur. D'une stature impressionnante, mesurant plus d'un mètre quatre-vingts, Verminaard offre une image imposante du mal.

Verminaard est voué corps et âme à l'impitoyable destruction du bien sous toutes ses formes. Nul soupçon de remords ne trouble son esprit au cours de sa quête de puissance.

Dans DL4, il tient sous son contrôle la totalité des terres de la péninsule d'Abanasynie, des états des Questeurs aux plaines de Dergoth, et œuvre inlassablement à accroître sa puissance.

Braise (Pyros), un dragon rouge énorme et ancien

Chaotique Mauvais	Points de vie 88
Classe d'armure -1	Déplacement 9"/24"
Attaques 3	Dégâts 1-8/1-8/3-30
Dés de vie 11	CACAO 10
Souffle de feu	Sorts

Sorts :

1er niveau : *détection de la magie, sommeil*
2ème niveau : *image miroir, toile d'araignée*
3ème niveau : *ralentissement, rapidité*
4ème niveau : *allométamorphose (DL4), autométamorphose (DL3), mur de flammes*

Vesperella (T'holoth), un dragon d'or énorme et ancien

Loyal Bon	Points de vue 96
Classe d'armure -2	Déplacement 12"/30"
Attaques 3	Dégât 1-8/1-8/6-36
Dés de vie : 12	CACAO 9
Souffles (feu, gaz)	Sorts

Livre de sorts :

1er niveau : *agrandissement, lumières dansantes (x2), message, poussée*
2ème niveau : *nuage puant, pyrotechnie*
3ème niveau : *force fantasmagorique*
4ème niveau : *feu charmeur, moyen mnémonique*
5ème niveau : *mur de force, transmutation de pierre en boue*
6ème niveau : *contrôle du climat, vigiles et sentinelles*

T'holoth fut exilé par les siens pour s'être ouvertement déclaré opposé à un serment fait par tous les bons dragons après le Cataclysme. Il fut condamné à devenir le gardien du *Marteau de Kharas* jusqu'à ce que se réalise une antique prophécie :

"Lorsque reviendra la puissance des dieux, le Marteau devra servir alors à forger une fois encore la liberté de Krynn."

Contraint de faire solennellement la promesse qu'il abhorait, il fut ensuite banni vers Kalil S'rith (Vallée des Barons) pour y garder la Tombe de Derkin, dans laquelle reposaient Kharas et le Marteau après la guerre de la Porte des Nains.

Dans son exil, T'holoth prit le nom de Vesperella car son éclat a été terni à la suite du bannissement prononcé par les siens.

A son arrivée, Vesperella découvrit la Tombe de Derkin sans aucune protection. Usant des connaissances de sa race, il arracha le tombeau hors du sol et l'envoya dans le ciel. Il imagina ensuite des moyens de protection - tant magiques que physiques - et parsema la sépulture de redoutables dangers.

Dans sa solitude, Vesperella mit sa magie à contribution pour créer vie, beauté et rire afin de prendre possession de la Tombe à son côté. Pour tromper son attente, il orna l'édifice et toutes les choses qui le réjouissaient.

Possédant un don spécial d'*autométamorphose* à volonté, Vesperella change fréquemment d'apparence pour se divertir. Il adopte souent les traits de Kharas, notamment à chaque fois que quelqu'un pénètre dans le Tombe pour y retrouver le Marteau. Les autres apparences qu'il affectionne sont celles d'une jeune femme elfe de toute beauté, nommée Serinda, un galeb duhr, un aigle, un chien de la taille d'un poney, un Aghar et un opinicus. S'il est attaqué par des pilleurs de tombeaux, il se métamorphose en wémique tout en conservant ses caractéristiques de dragon d'or.

En dépit de cela, Vesperella n'a pas l'esprit d'un combattant mais d'une poète et d'un rêveur. Il remplit loyalement la tâche qui lui a été assignée, testant tous ceux qui recherchent le Marteau jusqu'à ce qu'il trouve ceux qui sont dotés de bravoure et du savoir des vrais dieux. Ce n'est qu'à cet instant qu'il se verra dégagé de son sacerdoce et à même de retourner parmi les siens...

Fizban le fabuleux

Magicien eccentrique de niveau indéterminé

Fizban est un magicien d'un niveau indéterminé. En dépit du fait qu'il paraît sénile, il est manifeste qu'il fut autrefois un sorcier très puissant. Il semble vivre sous l'emprise d'un charme. Bien que paraissant continuellement avoir les idées brouillées et faire preuve de distraction incorrigible, tout ce que Fizban entreprend se tourne toujours pour le mieux - mais jamais de la façon prévue.

Il est essentiel de jouer Fizban pour ajouter une touche comique afin de désamorcer la gravité des situations - y compris jusqu'à son décès apparent dans DL4. Seul Raistlin a le sentiment que Fizban pourrait faire plus qu'il n'en donne l'impression.

Fizban n'attaque jamais et ne lance que les sorts stipulés au fil des modules. Sa vraie nature et son but seront dévoilés ultérieurement.



APPENDICES



Berem Aeternitas, le traqué

Ranger neutre bon du cinquième niveau

Force 12	Dextérité 12
Intelligence 15	Constitution 13
Sagesse 11	Charisme 13
CACAO 16	Points de vie 37
Classe d'armure 10	Déplacement 12"

Immunisé contre le feu, l'acide, le poison, la magie, les maladies et la pétrification, se régénère automatiquement de toutes sortes de dommages subis au rythme de 1 pv par round.

Berem possède une longue barbe blanche ; ses cheveux sont longs et sales. Derrière tout ceci se cache cependant un homme dans la force de l'âge.

Dissimulée par sa barbe, une pierre d'un gris terne, grosse comme le poing, est incrustée dans son torse. C'est cette gemme mystérieuse qui lui octroie ses fantastiques capacités de récupération et le rend immortel.

Berem a pratiquement 400 ans, mais il a été emprisonné loin du monde extérieur depuis si longtemps qu'il a oublié comment parler. Il ne retrouve que lentement l'usage de la voix.

Berem sert un dessein plus important dans le cadre du grand ordre du monde. Son existence doit demeurer mystérieuse pour le moment.



Arman Kharas

Guerrier nain loyal neutre du septième niveau

Force 16	Dextérité 10
Intelligence 11	Constitution 17
Sagesse 6	Charisme 9
CACAO 14	Points de vie 69
Classe d'armure 2	Déplacement 6"

Vêtu d'une *cotte de mailles +2*. Porte un petit bouclier et une masse de fantassin. Porte également un sac de mineur contenant 30 mètres de corde, un marteau et des burins, du sable, 12 piques, un diamant (12 pac), une outre d'eau et des rations de fer.

La barbe noire et fournie d'Arman Kharas descend à mi-hauteur de son torse musclé. Signifiant qu'il est de noble lignée, une tresse s'échappe sous une calotte de cuir et pend à droite de son visage inquiet. Une profonde lassitude se lit sur ses traits, mais la flamme qui couve dans son regard brille d'un vif éclat. Sa main gauche est calleuse et meurtrie, le pouce barré d'une cicatrice. Il porte par-dessus son armure un pourpoint de cuir attaché aux genoux.

Arman Kharas est le fils de Hornfel, patriarche du clan Kytil, baron et prélat auprès du conseil des Hylars. D'une loyauté farouche envers son peuple, Arman est un nain visionnaire et il attend avec impatience le jour où les siens pourront retourner dans la lumière.

Bien que son nom signifie "second" ou "moindre" Kharas, il croit être la réincarnation littérale de Kharas, le plus grand héros des nains. Il cherche un moyen d'apporter la preuve de son héritage et de devenir le premier Roi de Thorbardin depuis plusieurs centaines d'années.

Les Barons des royaumes des nains

Jadis, un puissant roi règnait sur les neuf royaumes des nains - désormais, c'est le Conseil des Barons qui dirige Thorbardin. Six Barons siègent au Conseil : Hornfel des Hylars, Realgar des Theiwars, Rance des Daergars, Gneiss des Daewars, Tufa des Klars et Bluph des Aghars. Trois trônes ont été ôtés de la Salle du Conseil : celui des Neidars (7ème Royaume), vacant depuis les guerres des Portes des Nains, celui du Royaume des Morts (8ème Royaume), jugé être un royaume sans représentant et le Trône du Roi Suprême, inoccupé depuis le règne de Derkin.

Les royaumes des nains admettent tous qu'il leur faut un monarque fort et déterminé, mais personne ne peut se mettre d'accord sur son identité. Les Hylars et leurs alliés recherchent une solution pacifique tandis que les Theiwars et ceux qui se trouvent sous leur coupe aspirent coûte que coûte à la victoire, quels que soient les moyens mis en œuvre.

La géographie politique des royaumes des nains se dessine ainsi : les Hylars, les plus vieux, sont les chefs, soutenus par les Daewars et les Aghars, et les Klars tendent à aller dans leur sens. Membres de la race des derros, les Theiwars et les Daergars sont opposés aux Hylars. Les Theiwars ayant été récemment contactés par des agents de Verminaard, une alliance indicible a été formée entre la race des derros et les seigneurs-dragons. Chaque camp escompte bien doubler l'autre à la première occasion - mais Realgar ignore que Verminaard est capable de le contrôler.

Aimé de son peuple, Hornfel, baron et prélat des Hylars, est le père d'Arman Kharas. Vétéran de nombreuses guerres, il veille sur la estinée des siens avec sagesse et réserve. Il est convaincu que le temps de l'isolation des nains est déterminé et que Thorbardin doit rouvrir ses portes sur l'extérieur.

Realgar, un savant derro qui croit que son destin est de devenir Roi de Thorbardin, cherché à atteindre son but par tous les moyens dont il dispose. Son alliance avec Verminaard n'est que le dernier en date pour assouvir son ambition. Il souhaite que les nains deviennent une puissance que le reste du monde devra craindre à l'avenir.

Realgar possède neuf sort: *altération des feux normaux, charme-personnes, ESP, intermittence, invisibilité, magie des ombres, mur de brouillard, paralysie musculaire* et *répulsion*. Il a aussi une *cape de protection* et une *baguette de séduction*.

Rance, Chef de Guerre et Baron des Daergars, est un guerrier hargneux et vicieux qui lutte en donnant des coups bas à la première occasion. Cet individu est dangereux, mais son tempérament et son manque de sang-froid l'empêchent de devenir le chef qu'il rêve d'être. Il arbore une massue impressionnante, incrustée de croccs, qui inflige doubles dégâts. Il a une force de 18 (75).

Gneiss, Baron des Daewars, est un Chef de Guerre qui administre son royaume avec compétence. Calme et sûr de lui, il ne suscite toutefois pas l'engouement fanatique des siens. Son peuple lui porte admiration et respect, mais ne l'aime pas.

Tufa, Baron des Klars, est un individu effacé, bien que respecté. Il dirige les Klars, une tribu de nains des collines à l'intérieur de Thorbardin. A la suite de la guerre avec les Neidars, les Klars se virent relégués en bas du système de caste des nains, jugés tout juste bons pour les travaux les plus ingrats. Tufa œuvre à améliorer le sort des siens. Tout en étant l'allié de Hornfel, il ne souhaite pas que les Klars soient les marionnettes de qui que ce soit.



APPENDICES



Bluph, Baron et Grand Bluph des Aghars de Thorbardin, fait preuve de beaucoup de dignité et croit que son destin est d'être le premier Aghar à devenir Roi de Thorbardin. Bien qu'étant en réalité tout aussi stupide d'un nain des ravines moyen, Bluph jouit d'une réputation de génie au sein de son peuple bien aimé. Il s'agit d'un grand héros des Aghars.

Appendice 2 : Objets Magiques

LE MARTEAU DE KHARAS

Le *Marteau de Kharas* est une puissante relique. Seul marteau qui puisse forger une Dragonlance, il est essentiel à réussite future des héros. Il est important que cette relique ne reste pas en possession des aventuriers ! Elle doit aboutir entre les mains de Hornfel Kytil, Baron des Hylars et père d'Arman Kharas.

Le marteau ressemble à un *marteau de guerre +2* deux fois plus grand que la normale. Un coup normal inflige 2d4+2 points de dégâts. Quiconque possède une Force inférieure à 12 est incapable de le soulever et tous eux dont la Force est inférieure à 18/50 ont un malus de -2 au "toucher".

Le marteau agit comme une *masse d'armes de disruption* contre les morts-vivants et les créatures des enfers. Il repousse les morts-vivants comme un clerc du 12ème niveau.

Cette relique est intelligente (I 11, Ego 11) et peut contrôler tous ceux qui la touchent à condition que le total de leurs scores d'Intelligence et de Sagesse soit inférieur ou égal à 22.

Elle dispose des dons spéciaux énoncés ci-dessous au 20ème niveau de magicien :

Détecte le mal comme un paladin.

Octroie à celui qui la manie l'immunité contre la peur (normale et magique).

Inefficacité totale des enchantements du 1er au 4ème niveau.

Sort de *prière* une fois par jour.

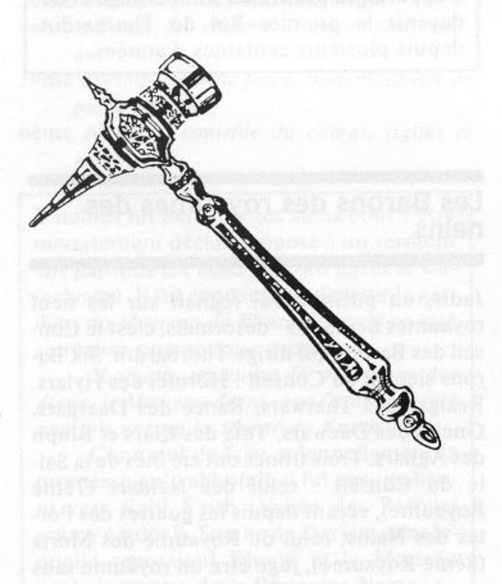
Offre une *protection contre les projectiles normaux* une fois par jour.

Agit comme un potion de *force de géant de feu* une fois par jour.

Sort de *soins majeurs* une fois par jour.

Emplit tous les nains et derros d'un entiment d'*intimidation magique* (cf. DL5, p.?).

Le marteau décide seul du moment d'activation de ses capacités.



Appendice 3 : Homme, Créatures & Monstres

BAAZ

FREQUENCE : *Courant*
NOMBRE RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *6"/[15"]/18"*
DES DE VIE : *2*
% D'ETRE AU GITE : *5%*
TYPE DE TRESOR : *J, K, L*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE : *1/8 ou 1-4/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Aucune*
DEFENSE SPECIALES : *Aucune*
RESISTANCE MAGIQUE : *20%*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais*
TAILLE : *M (1,65 m)*
CAPACITES PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *81 + 1 /pv*



BOZAK

FREQUENCE : *Courant*
NOMBRE RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *6"/[15"]/18"*
DES DE VIE : *4*
% D'ETRE AU GITE : *15%*
TIPE DE TRESOR : *U*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1 ou 2*
DEGATS/ATTAQUE : *1/8 ou 1-4/1-4*
ATTAQUES SPECIALES : *Sorts magiques*
DEFENSE SPECIALES : *+2 aux jets de protection*
RESISTANCE MAGIQUE : *20%*
INTELLIGENCE : *Elevée*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais (év. chaotique)*
TAILLE : *M (1,8 m+)*
CAPACITES PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *175 + 4/pv*

DRACONIENS (HOMMES-DRAGONS)

Les draconiens, également appelés hommes-dragons, sont les troupes des seigneurs-dragons. Dans cette région de Krynn, personne ne connaît leurs origines. Le groupe de personnages se voit confronté à deux types de draconiens, parmi les quatre connus, au cours de la première partie de l'aventure. Il en découvre un troisième lors de la seconde partie.

Tous les draconiens ont des ailes, mais les Baaz, les Bozaks et les Kapaks ne peuvent réellement voler durant plus d'un round. Un draconien se déplace de trois manières différentes : la marche, la course sur quatre pattes en battant des ailes pour accroître sa vitesse et le vol plané. Dans le second cas, il utilise ses quatre membres et ses ailes soient pas être gênées par quoi que ce soit. Un draconien préfère charger de cette façon, son arme entre les dents. Il peut effectuer en vol plané à partir de nimportequelle hauteur, parcourant une distance quatre fois supérieure à la hauteur de laquelle il se laisse tomber.

Baaz. En règle générale, ces créatures sont les plus petites de l'espèce et, en conséquence, elles rencontrent le moins de difficulté pour se faire passer pour des humains. Tout en bas de l'échelle sociale draconienne, ils sont au service de toutes les autres catégories d'hommes-dragons. En revanche, à cause d'une bizarrerie dans leurs origines, ces draconiens ont souvent tendance à posséder une nature chaotique et à œuvrer dans leur propre intérêt dans la mesure du possible.

On rencontre souvent les Baaz déguisés. Ils dissimulent leurs ailes sous une robe et, les traits dissimulés par une capuche ample et un masque, peuvent s'infiltrer dans les contrées civilisées pour espionner. Les seigneurs-dragons emploient fréquemment les Baaz de cette façon avant de déclencher une invasion.

Lorsqu'un Baaz atteint 0 point de vie, il se pétrifie aussitôt. Si un PJ lui assène alors un coup avec une arme de mêlée, il doit réussir un tirage de dextérité à -3, faute de quoi son arme reste coincée dans le corps statufié du draconien qui n'était pas encore complètement durci. Quoi qu'il arrive, la statue tombe en poussière 1-4 rounds après la mord du draconien, libérant ainsi toute arme prisonnière. Il est impossible de manier une arme coincée dans le cadavre d'uñ Baaz. Sachez que seul de corps du Baaz se pétrifie et se désagrège ; l'armure et les armes qu'il porte demeurent intactes et peuvent servir à d'autres individus



KAPAK

FREQUENCE : *Courant*
NOMBRE RENCONTRE : *2-20*
CLASSE D'ARMURE : *4*
DEPLACEMENT : *6"/[15"]/18"*
DES DE VIE : *2*
% D'ETRE AU GITE : *15%*
TYPE DE TRESOR : *K, L, M*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-4/1-4 + poison*
ATTAQUES SPECIALES : *Flaque d'acide*
DEFENSE SPECIALES : *Aucune*
RESISTANCE MAGIQUE : *20%*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Loyal mauvais (év. chaotique)*
TAILLE : *M (1,8 m)*
CAPACITES PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *105 + 3/pv*



une fois le draconien tombé en poussière.

Bozak. Les magiciens de leur race, les draconiens bozaks ont une plus forte résistance à la magie que les autres hommes-dragons (cf. leur ajustement aux jets de protection). Les Bozaks sont également capables de lancer des sorts comme des magiciens du quatrième niveau. Profondément dévoués aux principes des seigneurs-dragons, ils ne font preuve d'aucune pitié une fois le signal de l'attaque déclenché. Ils sont toutefois très intelligents et n'extermineront pas un ennemi s'ils pensent que le fait d'épargner son existence sert leur cause.

Quand un Bozak meurt, ses chairs recouvertes d'écailles se déssèchent brusquement et se désagrègent pour ne plus laisser qu'un squelette. Les os explosent alors, infligeant 1d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent à moins de trois mètres de distance.

Kapak. Les draconiens Kapaks se distinguent par leur salive venimeuse qui paralyse n'importe quelle créature échouant à son jet de protection contre le poison, et ce pendant 2-12 tours. Ils lèchent souvent les lames de leurs épées (des épées courtes en général) avant les combats, les envinimant ainsi durant 3 rounds. Ils faut 1 round complet à un Kapak pour empoisonner à nouveau la lame après après que la précédente couche de venin se soit dissipée.

Les Kapaks sont plus gros que les Baaz et, en conséquence, se montrent brutaux et injurieux envers leurs cousins plus petits. Les seigneurs-dragons s'efforcent de maintenir les différentes variétés de draconiens afin d'empêcher l'apparition de ce genre de conflit.

Lorsqu'un draconien kapak atteint 0 point de vie, son corps se métamorphose immédiatement en acide et dégouline pour former sur le sol une flaque de 3 m de diamètre. Tous les personnages se trouvant à proximité de l'endroit où est mort le Kapak subissent 1-8 points de dégâts par round à cause de l'acide. Le liquide corrosif dissoud le bois et le cuir au rythme de 3 m par round. L'acide rend les armes, vêtements et autres possessions du Kapak inutilisables.

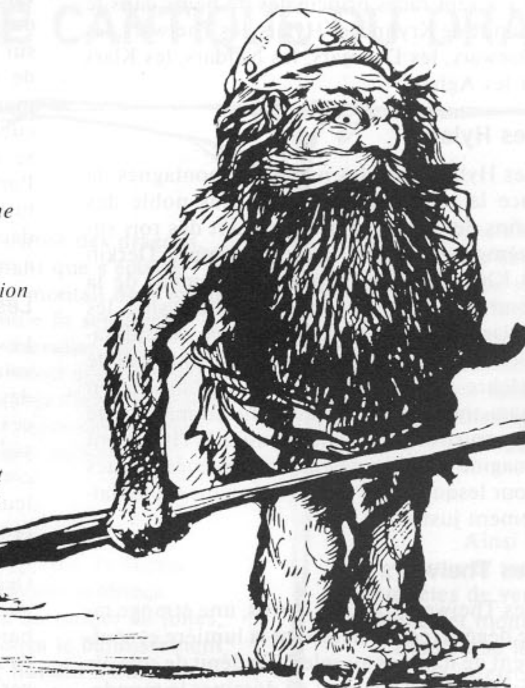


APPENDICES



AGHARS (NAINS DES RAVINES)

FREQUENCE : *Rare*
NOMBRE : *1-4 (2-20)*
CLASSE D'ARMURE : *Selon le type d'armure*
DEPLACEMENT : *12"*
DES DE VIE : *Variable (1-4)*
% DETRE DU GITE : *45%*
TYPE DE TRESOR : *25% J*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1 ou 2*
DEGATS/ATTQUE : *Selon le type d'arme ou 1-4/1-4 (poing/morsure)*
ATTAQUES SPECIALES : *Aucune*
DEFENSES SPECIALES : *Jets de protection 2 niveaux au-dessus*
RESISTANCE MAGIQUE : *Standard*
INTELLIGENCE : *Faible*
ALIGNEMENT : *Chaotique neutre*
TAILLE : *P (0,9 - 1,5 m)*
PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *14 + 1/pv ; 28 + 2/pv ; 50 + 3/pv ; 85 + 4/pv*

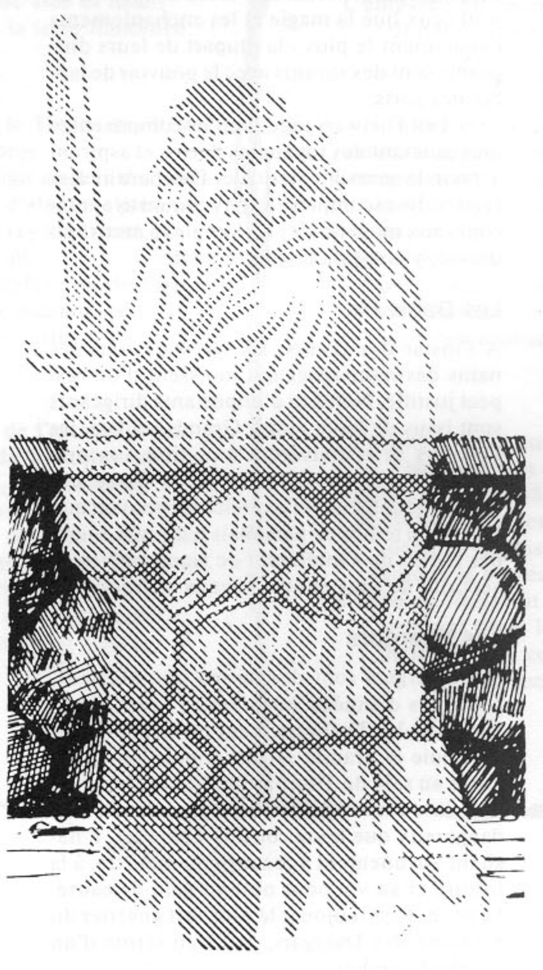




Les Aghars occupent la classification inférieure du système de caste des nains (en fait, la plupart des nains des montagnes affirment qu'ils n'appartiennent même pas à une caste). La peau de ces nains vêtus de haillons varie énormément, allant d'un aspect parcheminé à la présence de marbrures, en passant par un teint olivâtre. Ils soignent aussi peu leur chevelure que leurs habits. Leur santé est généralement mauvaise et leurs corps sont couverts de plaies, de cicatrices et de cals.

Bien que les humains les jugent comiques, les Aghars sont une race répugnante dont la devise est "ne reculer devant rien, même la solution la plus avilissante, pour survivre." De temps à autre, il est possible de dénicher un Aghar correct qui fait preuve de sens moral, mais ces derniers sont rarissimes. Les Aghars considèrent que la magie est une imposture qui mérite d'être dévoilée au grand jour.

Les nains des ravines sont habituellement dotés d'une constitution malingre et d'une faible intelligence, mais jouissent d'une dextérité au-dessus de la normale. En dépit de leur presque totale incapacité à aligner deux idées côte à côte, les Aghars ont une excellente mémoire de ce qu'ils voient et entendent. Cela fait d'eux une source appréciable de renseignements bruts et inexploités.



SPECTRES ASSERVIS

FREQUENCE : *Très rare*
NOMBRE : *1-40+*
CLASSE D'ARMURE : *2*
DEPLACEMENT : *30" (restrictions : voir plus bas)*
DES DE VIE : *3 (voir également plus bas)*
% D'ETRE AU GITE : *100%*
TYPE DE TRESOR : *Aucun*
NOMBRE D'ATTAQUES : *0 ou 1 (voir plus bas)*
DEGATS/ATTAQUE : *Selon le type d'arme (voir plus bas)*
ATTAQUES SPECIALES : *Aucune*
DEFENSES SPECIALES : *Arme + 1 (ou plus) pour "toucher"*
RESISTANCE MAGIQUE : *20%*
INTELLIGENCE : *Moyenne*
ALIGNEMENT : *Variable*
TAILLE : *M*
PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
X.P. : *120 + 3/pv*

Les spectres asservis sont les esprits d'humains ou de demi-humains qui ont péri avant d'accomplir d'importantes promesses ou des quêtes qu'ils avaient entreprises. Ils n'existent pas complètement sur le Plan matériel primaire. Mais dans la mort, les spectres asservis demeurent liés à leurs promesses ou quêtes : ils doivent chaque jour revivre les événements qui ont conduit à leur fin tragique, s'efforçant d'achever leur tâche. A l'extérieur, les spectres asservis ne peuvent pas s'éloigner de plus de 1000 mètres de l'endoit où ils sont morts (à l'intérieur, dans la pièce ou le couloir fatal). Leur vitesse de déplacement leur octroie un bonus de +1 lors des tirages d'initiative.

En cas de combat, les spectres asservis n'infligent des dommmages qu'à condition d'avoir péri l'arme au poing, l'arme devenant alors une partie de l'esprit. En l'absence de toute contre-indication, seuls 50% d'entre eux sont armés (maniant alors une épée si rien n'est stipulé).

Un sort de *désenvoûtement* dissipe les spectres de façon permanente. Ils disparaissent également à jamais si quelqu'un accomplit leur promesse ou leur quête.

Lorsque des personnages très puissants, tels des paladins de haut niveau, deviennent des spectres asservis, ils conservent le nombre de points de vie qu'ils possédaient avant de rendre l'âme.

Il est difficile de voir un spectre asservi dans la mesure où il est transparent et sans couleur. Leur apparence ne présente que des différences minimes en regard de celle qu'ils avaient avant de mourir.

OMBRE DE FEU

FREQUENCE : *Extrèmemnt rare*
NOMBRE RENCONTRE : *1*
CLASSE D'ARMURE : *0*
DEPLACEMENT : *6"*
DES DE VIE : *13+3*
% D'ETRE AU GITE : *80%*
TYPE DE TRESOR : *Néant*
NOMBRE D'ATTAQUES : *3 ou 1*
DEGATS/ATTAQUE : *1-6/1-6/3-18 ou 2-40*
ATTAQUES SPECIALES : *Voir ci-dessous*
DEFENSE SPECIALES : *Atteint uniquement par des armes magiques*
RESISTANCE MAGIQUE : *50%*
INTELLIGENCE : *Génie/Variable*
ALIGNEMENT : *Chaotique mauvais*
TAILLE : *G (9 m)*
CAPACITES PSI : *Néant*
Modes d'attaque/défense : *Néant/Néant*
NIVEAU/X.P. : *IX/8250 + 18/pv*

L'ombre de feu est une créature des plans inférieurs. Un clerc de niveau supérieur ou égal au 8ème niveau peut l'invoquer avec l'aide et l'approbation de son dieu.

Contituée de flammes d'un vert très sombre qui ne dégagent aucune chaleur, elle adopte l'apparence que lui spécifie celui qui l'invoque.

Le feu noir agit à l'instar du limon vert : son contact transmute la chair en flamme noire au rythme de 1d8 pv/round. IL est possible d'en stopper la progagation avec un sort de *soins* ou *de guérison* (qui agit normalement) ou de l'eau bénite (une fiole guérissant 2-7 points).

Si un être vivant se trouve complétement transformé en flamme noire, l'ombre de feu est en mesure de le contrôler à l'instar d'une ombre plus petite (aux caractéristiques indentiques à celle de l'individu avant sa mot) ou de l'absorber. Toute créature absorbée restaure 1d20 points de vie à l'ombre de feu.

Immunisée contre les attaques à base de feu, l'ombre de feu possède une attaque spéciale : le *rayon d'oubli*. Elle peut l'utiliser une fois tous ls deux rounds pour infliger 16 points de dégâts aux créatures se trouvant dans l'aire d'effet (jet de protection contre les souffles pour la moitié). Le corps des victimes est désintégré si elles sont tuées par l'attaque en question. Le rayon mesure 5 mètres de ong sur 15 centimètres de large.

Le vade retro des clercs n'a aucun effet sur une ombre de feu, mais une *masse d'armes de disruption* agit sur elle comme s'il s'agissait d'un vampire. Le *Marteau de Kharas* peut la détruire.

La flamme noire inflige 1d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres (aucun jet de protection ; résistance au feu applicable).

Le pire ennemi d'une ombre de feu est la lumière du jour, qui la détruit totalement et inexorablement en 1d4 rounds.

LES NAINS DE THORBARDIN

Il y a sept races principales de nains dans le monde de Krynn : les Hylars, les Theiwars, les Daewars, les Daergars, les Neidars, les Klars et les Aghars.

Les Hylars

Les Hylars sont des nains des montagnes, la race la plus ancienne et la plus noble des nains de Thorbardin. La plupart des rois suprèmes ont été des Hylars, y compris Derkin et Kharas. Même depuis l'avénement de la sombre période qui suivit le Cataclysme, les Hylars détiennent une influence considérable. La majorité d'entre eux vivent dans le célèbre Arbre-de-Vie, une démonstration magistrale du génie des nains en matière de construction et d'architecture. Les Hylars ont imaginé nombre des inventions mécaniques pour lesquelles le renom des nains est parfaitement justifié.

Les Theiwars

Les Theiwars sont des derros, une étrange race dégénérée. Ils détestent la lumière et souffrent de nausées au soleil. En dépit de cela, ils rêvent de conquérir et de dominer le monde. De tous les membres des races des nains, ils sont ceux que la magie et les enchantements passionnent le plus - la plupart de leurs dirigeants sont des savants avec le pouvoir de lancer des sorts.

Les Theiwars jugent qu'ils composent le plus puissant des royaumes derros et aspirent à ravir le gouvenement de Thorbardin aux Hylars. Ils escomptent y parvenir en ayant recours aux moyens les plus simples à mettre en œuvre, y compris la guerre civile.

Les Daewars

A l'instar des Hyalrs, les Daewars sont des nains des montagnes qui jouissent d'un respect justifié. Nombre d'importants dirigeants sont issus de leurs rangs. Grands soldats, les Daewars se retrouvèrent à ce titre aux premières lignes des guerres de la Porte des Nains. Ils délèguent l'exercice du pouvoir aux Hylars en temps de paix mais n'en continuent pas moins de s'intéresser de façon active à la sécurité de tous et aux travaux publics.

Les Daergars

Les Daergars sont des derros qui, plusieurs centaines d'années auparavant, firent sécession avec les Theiwars. Leur civilisation s'est épanouie et grande est désormais leur puissance au sein de Thorbardin. Incroyable mais vrai, ils se montrent encore plus mauvais et dangereux que leurs cousins Theiwars, n'hésitant aucunement à recourir au meurtre, à la torture et au vol pour obtenir gain de cause. Leur chef est toujours le plus fort guerrier du royaume des Daergars, "élu" au terme d'un sanglant combat.

Les Neidars

Les Neidars sont les nains des collines qui vivaient à l'extérieur de Thorbardin au moment du Cataclysme. Ils étaient convaincus que, sur la foi d'anciens traités, ils avaient le droit de se réfugier dans le royaume souterrain, mais Thorbardin était dans l'incapacité d'accueillir la totalité des Neidars. C'est ainsi que se déclenchèrent les tragiques guerres des Portes de Nains qui furent le théâtre d'àprès luttes fratricides. La haine qui oppose les Neidars et les nains de Thorbardin existe encore à ce jour.

Les Klars

Les Klars sont les nains des collines qui vivaient à l'intérieur de Thorbardin au moment des guerres des Postes des Nains. A la suite de ces terribles combats, les Klars furent dépossédés de tout ce qu'ils avaient et souffrirent considérablement de persécutions à cause de leur prétendue sympathie envers les Neidars (en réalité, nombre de Klars firent preuve d'un exceptionnelle bravoure à la guerre). Occupant depuis lors des rôles subalternes, ils sont au service des riches nains de Thorbardin. Après plusieurs siècles de souffrance, ils cherchent à obtenir le pouvoir afin de trouver la délivrance.

Les Aghars

Ridicules, les Aghars (ou nains des ravines) occupent la classification inférieure du système de caste des nains. Les autres nains et les humains les trouent comiques du fait de leur stupidité (peu d'entre eux sont capables de compter au-delà de 2) et leurs egos démesurés. Ils accomplissent des tâches secondaires et salissantes, mais ils ne sont absolument pas qualifiés pour faire quoi que ce soit d'autre.

Le royaume des morts

Les nains vénèrent leurs disparus et considèrent le royaume des morts comme étant le 8ème Royaume. Tout ceci n'a certes que peu d'importance en matière de politique, mais influence profondément la pensée des nains sur la vie après la mort. Ils utilisent une panoplie de méthodes divinatoires - quelques une sont réelles mais la plupart ne sont qûe de la superstition.

Le Roi Suprème

Le dernier royaume des nains est celui du Roi Suprème des Nains. Son trône est vacant depuis le règne de Derkin et bien que beaucoup aient essayé de le revendiquer, nul n'y est encore parvenu.

Pour "Les dragons de la désolation", lancez le dé indiqué dans la colonne de "Portée" et effectuez l'ajustement précisé à côté. Reportez-vous à la Table 4 pour découvrir la rencontre aléatoire en question.

Les caractéristiques sommaires de chaque créature figurent dans le Tableau des Statistiques des Monstres sur la couverture intérieure.

LE CANTIQUE DU DRAGON

Cependant, au milieu de l'obscurité des dragons,
au milieu de nos cris implorant que s'éclaire
la face aveugle de la lune noire qui montait dans les airs,
un rais de lumière en Solamnie fit sensation.
Un preux et courageux chevalier, qui
les dieux en personne tança de moult avertissements
puis forgea la forte Lance, transperça l'âme de la gent
dragon et repoussa l'ombre de leurs ailes de nuit
loin des flamboyants rivages de Krynn.

Paladine, illustre Dieu du Bien, avec une
ardente magnificence parut au côté de Huma
et la Lance de sa dextre robuste renfonça.
Ores Huma, auréolé de l'éclat d'un millier de lunes,
de la Reine des Ténèbres prononça le bannissement
puis rejeta les hordes d'icelle, hurlant à l'unisson,
en l'absurde royaume de la mort, où leurs malédictions
ne trouvèrent pour se repaître que vide et néant
en le sein des profondeurs dessous la terre illuminée.

Avec le vacarme du terre mourut ainsi le Temps des Rêves
et naquit l'Ere de la Force.
Istar, royaume de lumière et de vérité, surgit au-delà des portes
du Levant, là où des minarets d'or et d'albâtre s'élèvent
pour louer gloire au soleil et son rayonnement,
et proclama le mal éteint.
Istar, qui enfanta et berça d'interminables étés de bien,
brillait pareillement à un météore incandescent
au firmament immaculé des justes.

Nonobstant la généreuse profusion de l'astre du jour,
le Prêtre-Roi d'Istar à la nuit tombée devinait des ombres :
les arbres s'armaient de dagues, les ruisseaux
devenaient sombres
et denses dessous la présence muette de la lune alentour.
Relisant incontinent dans les grimoires la geste de Huma,
il se mit en quête de sceaux, de signes et de sorts
pour oser, lui aussi, invoquer les dieux et encore
gagner leur aide pour sa sainte croisade ici-bas,
qui du péché purgerait le monde.

Adonc s'instaura période de mort et de drame
lorsque les dieux se détournèrent du monde. Des cieux
venu, sur Istar s'abattit un déluge de feu ;
la ville se fendit à la façon d'un crâne en les flammes,
les montagnes éventrèrent les vallées autrefois fécondes,
dans les fosses des sommets les océans se déversèrent,
les déserts accaparèrent la couche abandonnée des mers,
les routes agitées de soubressauts de par le monde
s'appelèrent les chemins de la mort.

Ainsi débuta l'Ere de la Désespérance.
Pistes et sentiers suivaient des tracés enchevêtrés.
Tempêtes de vent et de sable hantaient les ruines des cités
et steppes et monts furent pour survivre notre seule espérance.
Tandis que les anciens dieux perdaient leur emprise,
nous interrogeâmes la blême vacuité glacée du ciel
et adressâmes nos suppliques à des divinités nouvelles.
L'empyrée est calme, muet, immobile dessous la brise.
Il nous reste encore à entendre leur réponse.

Alors vers le Levant, dedans la cité engloutie
meurtrie par la perte du halo d'azur, vinrent les Héros,
Compagnons de l'auberge, héritiers de tous les fardeaux,
loin de leurs tunnels et de leurs sylvestres logis,
loin des planes étendues des steppes, des fières
huttes nichées au creux des vallées, des fermes assommées
sous le joug des seigneurs-dragons et de l'obscurité.
Ils vinrent en cette fin de servir la lumière,
feu couvant de guérison et de grâce.

Fuyant ce lieu, pourchassés par les armées au galop,
rutillantes et féroces légions sans âme, ils
vinrent porter le bâton au milieu des débris de la ville,
où dessous les herbes folles et le chant des oiseaux,
dessous le bois des vallées, dessous l'éternité,
dessous le berceau-même des ténèbres abyssales,
une faille en icelles fit écho à la source de lumière spectrale,
aspirant toute lueur jusques au cœur de clarté
pour offrir en cette prime occasion la plénitude
de son éblouissement divin.



Partition pour ténor solo et luth (ou guitare) à 5 cordes

MUSIQUE COMPOSEE ET ARRANGEE PAR FRANK MENTZER

♩ = 72 Andante Espressivo

Voix (Rivebise)

Luth (Sturm)

1. La guerre fait rage au nord, les dra - gons volent dans le ciel, "Il nous faut faire preuve de calme et
2. Voi là qu'au coeur de l'hi - ver quand gris est l'ho - ri - zon, sous l'é - pais ta - pis de neige il

bra - voure" dit le sage. "L'heure est ve - nue de lut - ter; Nous de - vons ré - sis - ter; tout
nous faut a - lors dire "Oui" aux bour - geons des grands arbres, "Paix" à la belle na - ture; car

ce - ci est plus grave que la pro - messe de la femme à l'é - poux." Mais toi et moi, per - dus i - ci au
ce - ci est plus grave que la pa - role d'un homme à son é - pouse. Et grâce aux voeux que nous fai - sons, au -

sein des jours trou - blés de Krynn, a - vons foi en ce mon - de, son peu - ple, les nues cé - lestes,
jour - d'hui dans l'obs - cu - ri - té, au - jour d'hui de vant - des hé - ros et l'é - clat du prin - temps — proche,

les sen - ti - ments qui nous ha - bitent, l'au - tel de vant nous, et tout ce que rend plus grave
des en - fants con - tem - ple - ront les lunes où volent les dra - gons, et milles choses que rend plus graves

1. la pro - messe - de la femme à l'é - poux.
2. ma pa - role à mon é - pouse.



A découper suivant
les pointillés

Cartes des Personnages

RAISTLIN *Magicien humain du 4ème niveau*

LIVRE DE SORTS

1er niveau: *charme-personnes, compréhension des langues, détection de la magie, disque flottant de Tenser, fermeture, lecture de la magie, mains brûlantes, poussée, projectile magique, sommeil.*

2ème niveau: *bruitage, détection de l'invisibilité, ESP, image miroir, invisibilité, ouverture, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée, verrou magique.*

3ème niveau: *force fantasmagorique, langues*

CAPACITES

Langues: commun, langage kender

Talents de voleur: Pick-pocket 60%, crochetage des serrures 57%, détection des pièges 50%, déplacement silencieux 57%, dissimulation dans l'ombre 52%, acuité auditive 25%, escalade 77%, lecture des langues 25%

Talents de kender:

1. Provocation. Les kenders sont passés maîtres dans l'art d'insulter les gens pour les mettre en colère. Toute créature provoquée par un kender doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se lancer immédiatement à l'attaque avec sauvagerie durant 1-10 rounds avec des pénalités de -2 au "toucher" et de +2 sur sa classe d'armure.

2. Intrépidité. Les kenders sont immunisés contre la peur, qu'elle soit magique ou non. Ils font preuve, en revanche, d'une curiosité extrême, un penchant qui leur vaut souvent de se mettre dans l'embarras.

TIKA GALANTE *Guerrière humaine du 5ème niveau (précédemment voleuse humaine du 3ème niveau)*

FOR *14* **SAG** *12* **CON** *13* **CACAO** *16*
INT *9* **DEX** *16* **CHA** *14* **AL** NB **PV** *30*

CA 6 (armure de cuir, bonus de DEX)

ARMES épée courte (1-6/1-8)
dague (1-4/1-3)
lourd poêlon (1-8/1-8)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa./1000 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: commun, langue des steppes

Talents de voleur: Pick-pocket 40%, crochetage des serrures 38%, détection des pièges 30%, déplacement silencieux 27%, dissimulation dans l'ombre 20%, acuité auditive 15%, escalade 87%



GILTHANAS *Guerrier elfe du 5ème niveau / Magicien elfe du 4ème niveau*

FOR *12* **SAG** *10* **CON** *12* **CACAO** *15*
INT *14* **DEX** *16* **CHA** *13* **AL** CB **PV** *19*

CA 2 (cotte de mailles et bouclier, bonus de DEX)

ARMES *épée longue +1* (1-8/1-12)
arc long et carquois de 20 flèches (1-6/1-6)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa./1000 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: elfe qualinestien, elfe silvanestien, commun

Sorts: 3 sorts de 1er niveau et 2 sorts de 2ème niveau par jour.

LIVRE DE SORTS

1er niveau: *détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique, sommeil.*

2ème niveau: *lévitation, toile d'araignée.*

LAURANA - PNJ *Guerrière elfe du 4ème niveau*

FOR *13* **SAG** *12* **CON** *14* **CACAO** *16*
INT *15* **DEX** *17* **CHA** *16* **AL** CB **PV** *24*

CA **0** *(cotte de mailles +1* et bouclier, bonus de DEX)

ARMES épée courte (1-6/1-8)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa./1000 ppo maximum)

LANGUES commun, elfe qualinestien, elfe silvanestien



ALBAN BRISEROC - PNJ *Guerrier humain du 5ème niveau*

FOR *14* **SAG** *7* **CON** *8* **CACAO** *16*
INT *15* **DEX** *13* **CHA** *15* **AL** CN **PV** *28*

CA 4 (cotte de mailles et bouclier)

ARMES épée longue (1-8/1-12
dague (1-4/1-3)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa./1000 ppo maximum)

LANGUES commun



ELISTAN - PNJ *Clerc humain du 7ème niveau*

FOR *13* **SAG** *17* **CON** *12* **CACAO** *16*
INT *14* **DEX** *12* **CHA** *16* **AL** LB **PV** *40*

CA 5 (cotte de mailles)

ARMES marteau de guerre (2-5/1-4)

EQUIPEMENT comme le souhaite le joueur (500 pa./1000 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: commun, questeur, elfe qualinestien

Sorts: 5 sorts de 1er niveau, 5 sorts de 2ème niveau, 5 sorts de 3ème niveau et 1 sort du 4ème niveau par jour.





Gilthanas est un elfe d'une indéniable beauté. Il paraît jeune, mais dans son regard se lit sa véritable maturité. Le moindre de ses gestes dénote agilité et force tranquille.

Frère de Porthios et de Laurana, il est également le fils de l'Orateur des Astres. Il connait le lien qui existe entre Tanis et Laurana, mais sans être certain de la relation qui les unit.

Gilthanas agissait comme messager et espion dans les terres-dragons occupées. Capturé par les draconiens alors qu'il se trouvait à Solacium, il fit la connaissance des autres héros durant sa captivité. Après leur libération par les elfes, Gilthanas décida d'accompagner les membres du groupe dans leur mission désespérée pour favoriser l'évasion des prisonniers de Pax Tharkas, au lieu de fuir Qualinost avec son peuple.

Epris d'aventure, Gilthanas fait preuve de bravoure et de charme. En dépit de toutes les tragédies dont il a été témoin, son optimisme et son amour de la vie sont demeurés intacts.

Tika Galante est la fille d'un voleur. Tout en étant devenue robuste et vivace en grandissant, elle demeure malgré tout vulnérable au plus profond d'elle-même. Elle tenta à l'âge de 15 ans de dévaliser Otik Sandath, le propriétaire de l'auberge du Dernier Refuge, mais fut prise en flagrant délit. Otik eu tout d'abord envie de la faire arrêter. Au lieu de cela, il lui offrit du travail. Elle n'accepta son offre que pour échapper à la prison mais, au fil du temps, finit par aimer le tavernier comme un père.

Tika fait plus vieille que ses 19 ans. Elle paraît plus matérialiste qu'elle ne l'est en réalité. Son père, qui connaissait également quelques tours d'illusionniste, lui a légué une bague qu'elle porte en pendentif, mais celle-ci ne semble point enchantée. Sa technique de combat favorite consiste à assommer ses adversaires avec un objet rond et lourd. Elle hait les armées-dragons pour avoir détruit le seul foyer qu'elle ait jamais connu. Elle est attirée par Caramon, mais contrariée par le fait qu'il la considère toujours comme une enfant. La magie la fascine.

Alban Briseroc naquit dans l'opulence et le confort. Son père, un hobereau de petite noblesse, envoya son fils suivre l'enseignement des meilleurs professeurs et Alban dévint en grandissant un homme fier et plein d'attraits, caractérisé par la finesse de ses traits.

Mais les ressources familiales furent réduites à néant, victimes d'une gestion déplorable, d'impôts excessifs et d'infortunés coups du sort. Alban perdit son héritage, le contraignant à partir au hasard sur les routes en quête d'aventure. Il est fier de son passé et honteux de sa condition présente. Il cherche la fortune et l'occasion de reconstituer les richesses disparues de sa famille.

Tout en se montrant charmant et amical, Alban a tendance à dominer les conversations. Son orgueil lui joue fréquemment des tours. Guerrier aguerri, il préfère néanmoins "continuer à se battre ultérieurement" si les risques sont trop importants. Il se croit supérieur à la majorité des gens et irrésistible avec les femmes... mais il se trompe sur les deux tableaux.

Laurana est la fille de l'Oracle des Astres, et la soeur de Gilthanas et de Porthios. Elle grandit dotée de nombreux privilèges, non seulement selon son rang de princesse mais aussi en tant que damoiselle d'une exceptionnelle beauté. Laurana a été très gâtée durant son enfance, mais elle a bon coeur. Accoutumée à faire tout ce qu'elle désire comme elle l'entend, elle se montre habile à tirer avantage de son charme et de son frais minois. Laurana est une diplomate accomplie.

Alors qu'ils n'étaient encore que des enfants, Tanis et elle furent "promis" l'un à l'autre, mais elle a attaché plus d'importance à cet engagement que le demi-elfe. Elle a toujours un faible pour Tanis.

Bien que Laurana manque de maturité, elle possède en elle une grande force et le potentiel indispensable pour accomplir des choses grandioses. Les épreuves et dangers qu'elle devra surmonter révéleront son énergie interne et la transformeront en une femme épanouie et compétente. Cette maturité, toutefois, ne lui fera pas perdre les vertus de la jeunesse: l'optimisme, la passion et l'intime conviction que l'amour et le bonheur ne sont pas des leurres.

Elistan, qui fut autrefois un prêtre des Questeurs, adorait de fausses divinités. Il fut fait prisonnier lors de la prise de Havre par les troupes des armées-dragons, puis transféré à Pax Tharkas. Il fit la connaissance d'une autre captive. Lunedor, une prêtresse de la déesse Mishakal. Il sut qu'en elle résidait la foi véritable quand elle usa de pouvoirs de soins qui avaient disparu de ce monde depuis fort longtemps.

Après avoir comparu devant Verminaard, il fut torturé pour avoir refusé de se joindre à la cause du Sénéchal-Dragon. Libéré en même temps que les esclaves de Pax Tharkas, il redevint un chef, mais pas tout à fait le même qu'autrefois. Il avait reçu de Lunedor l'enseignement des vrais dieux et ses croyances en avaient été modifiées. En l'espace d'une nuit, abîmé dans la prière, il devint un clerc authentique au service de Paladine, le dieu le plus important du panthéon de Krynn.

Elistan consacre désormais son existence à Paladine et au bien-être de ses compatriotes. Bien que pacifique, il ne recule jamais devant ce qui peut servir sa cause.



Une Aventure pour les Règles Avancées

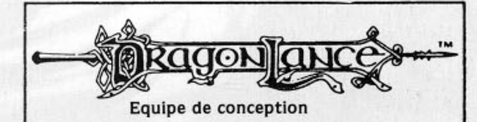
LES DRAGONS DU MYSTERE

Michael Dobson

TABLE DES MATIERES

Supervision : Michael Dobson
Collaborateurs : Tracy Hickman, Harold Johnson, Margaret Weis, Michael Dobson
Design : Elizabeth Riedel
Illustration : Larry Elmore
Cartes : Dennis Kauth and Bob Maurus

Imprimé en France par Publi R.A. Paris, RC 324.478.841



Equipe de conception

Tracy Hickman, conception original
Harold Johnson, Directeur de conception.

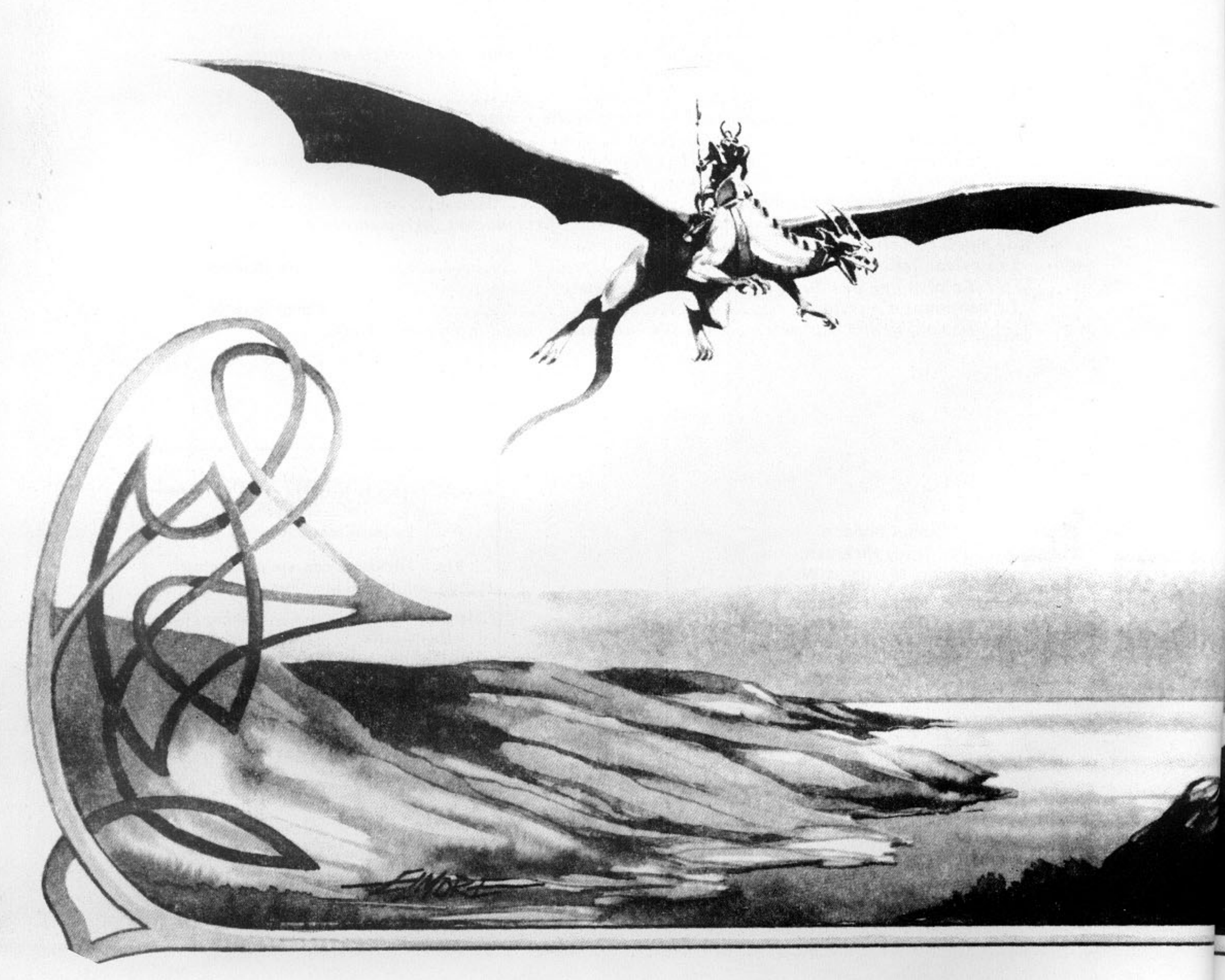
Margaret Weis	Douglas Niles
J. Jeffrey Grubb	Michael Dobson
Larry Elmore	Elizabeth Riedel
Bruce Nesmith	Carl Smith
Garry Spiegle	Roger Moore
Laura Hickman	

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147

TSR, Inc.
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

TSR(UK)Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom

Récit de merveilles, saga d'aventure, nouvel univers fantastique: voici l'épopée de DRAGONLANCE !
Les meilleurs concepteurs de TSR se sont réunis pour créer quelque chose d'encore jamais vu dans le monde du jeu de rôle - une narration complête et originale située dans un environnement incroyable.
Bienvenue dans le monde de Krynn !
L'histoire de DRAGONLANCE est celle du continent d'Ansalon, jadis terre de paix et de beauté où toutes les nations étaient unis par des liens de sincère fraternité. Le mal était aboli; les dragons, bannis depuis des lustres, n'étaient plus que des créatures de légende dans l'esprit des habitants.
Mais la folie d'un seul homme détruisit cet âge d'or et la terre meurtrie vit désormais une sombre période. Les clercs authentiques, à même de lancer des sorts, n'existent plus; ne subsistent plus que des imposteurs, adorant de fausses divinités. Et les dragons s'échappent des fissures du sol bouleversé, assoiffés de nouvelles conquêtes.





L'épopée de DRAGONLANCE, conçue pour le système des Règles avancees du jeu de Donjons et Dragons, est également présente dans toute une gamme de produits: jeu, modules, calendriers et même figurines.

Il s'agit d'une expérience totalement inédite et unique en matière de jeux de rôle. Chaque module de la série couvre l'intégralité d'une portion de la saga de DRAGONLANCE.

De nouveaux produits sont développés chaque jour pour faire de cette épopée une expérience fantastique hors du commun. Ce module est toutefois différent: cet ouvrage de référence répertorie les principaux personnages et présente le monde qui sert de toile de fond à la saga.

Si vous êtes déjà familiarisé avec le monde de Krynn, vous apprécierez les éléments additionnels qui y sont contenus. S'il s'agit de votre première incursion, bienvenue ! Nous vous affirmons que vous ne voudrez plus jamais partir

Prenez part à la quête - vivez l'aventure ! Voici que se dévoile devant vous l'aventure de DRAGONLANCE

GUIDE DU MAITRE DE DONJON AUX PERIPETIES DE LA SAGA DE DRAGONLANCE



Le projet ludique de DRAGONLANCE a vu le jour en 1982, lorsque Tracy Hickman proposa une série de trois modules mettant en scène des dragons maléfiques. Tandis que d'autres membres de l'équipe de conception de TSR étudiaient ses idées, il devint rapidement manifeste qu'il y avait ici matière à une épopée magistrale - ne correspondant en rien aux critères alors en existence. Elle était même plus importante que les célèbres modules de Gary Gygax avec des géants et des elfes noirs (séries G/D/Q).

Voyant le premier jet, Gary Gygax fut immédiatement passionné car ce projet s'adaptait parfaitement à une idée qui lui trottait dans la tête depuis un moment: une série de douze modules présentant chacun des dragons du **Manuel des Monstres**.

Fort de l'approbation active de Gygax, un groupe de conception spécifique se constitua au sein de TSR: le Projet Overlord. Le sceau du secret fut de rigueur au cours du processus d'élaboration et les réunions régulières commencèrent. Sous la houlette de Tracy Hickman, le groupe initial de conception comprenait Harold Johnson (directeur de conception de TSR), Larry Elmore, Carl Smith, Jeff Grubb et plusieurs autres.

De ce travail découla la création d'un ouvrage de référence pour DRAGONLANCE, la "Bible" de tout ce qui allait suivre. Les héros de DRAGONLANCE furent mis au point et les concepteurs de TSR imaginèrent le passé et la personnalité de chacun. Peu à peu, le scénario fut écrit et le projet fut divisé en modules.

Deux ans plus tard, acclamé par tous, survenait la publication du premier module de DRAGONLANCE. Le travail se poursuit jour et nuit afin de vous offrir de nouveaux éléments de la saga, encore plus fantastiques que les précédents.

Il est impossible de recencer tous ceux qui ont apporté leur contribution à ce projet: les concepteurs du jeu de DRAGONLANCE (Tracy Hickman, Doug Niles et Jeff Grubb), le service artistique de TSR (Larry Elmore, Clyde Caldwell, Keith Parkinson, Jeff Easley, Jeff Butler, Dave "Diesel" LaForce et Dennis Kauth), l'équipe de supervision des jeux (Michael Dobson, Anne Gray et Steve Winter), le département littéraire (Margaret Weis et Jean Black) et la direction de TSR (Harold Johnson - directeur de conception, Mike Cook - vice-président de l'élaboration des nouveaux produits, Kevin Blume - président de TSR, et Gary Gygax, président du conseil d'administration). Chacun d'eux a participé à l'élaboration de la série de DRAGONLANCE telle qu'elle est maintenant.

Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer et lire tout ce qui constitue l'ensemble de DRAGONLANCE que nous en avons eu à le créer.

DEROULEMENT DE LA SAGA DE DRAGONLANCE

Afin d'obtenir une participation maximale à l'épopée de DRAGONLANCE, nous vous conseillons vivement de faire camper les personnages pré-tirés à vos joueurs. Les aventures sont conçue pour leurs qualités spécifiques. Leurs passés respectifs sont également part intégrante du récit.

En tant que Maître de Donjon, vous insufflez vie aux mots imprimés. Vous apportez le mystère, la passion, l'esprit et le rythme à cette histoire.

Si vous décidez d'adapter le Livre Premier des Chroniques de DRAGONLANCE (DL1-4) comme argument d'une campagne, vous découvrirez que cela nécessite un certain nombre de parties. En supposant qu'une partie moyenne dure quatre heures, voici l'une des subdivisions possibles du déroulement du récit :

DL1 - LES DRAGONS DU DESESPOIR

Partie 1 : Déterminez les personnages, expliquez l'histoire aux joueurs, discutez de l'environnement. Commencez le chapitre 1 (La route vers l'est), concluant après la rencontre 26 (Le bocage de la licorne) quand les héros s'envolent sur le dos des pégases.

Partie 2: Du chapitre 1, rencontre 27 (Le col de Portal), jusqu'au chapitre 2, rencontre 44j (L'obélisque écroulé). Les aventuriers ont à présent pénétré dans la cité de Xak Tsaroth.

Partie 3: Du chapitre 2, rencontre 44k (La place de la mort), jusqu'au plus profond niveau des cavernes de Xak Tsaroth (tout le chapitre 3).

Partie 4: Du chapitre 4, rencontre 60, jusqu'à la rencontre 68m (La cour des Aghars). Les héros reçoivent les conseils du Grand Bulp.

Partie 5: Fin du chapitre 4, mettant à profit les renseignements donnés par le Grand Bulp pour dénicher et tuer le Dragon Noir. L'épilogue dresse le décor de l'épisode suivant.

DL2 - LES DRAGONS DE FLAMMES

Partie 6: Chapitres 5 et 6, dans lesquels les héros traversent les steppes de Que-Kiri, retournent à Solacium et sont capturés par les forces de Verminaard.

Partie 7: Chapitre 7 et 8, de l'emprisonnement des héros jusqu'à leur libération et leur séjour à Qualinost.

Partie 8: Chapitre 9, dans le dédale du Sla-Mori.

Partie 9: Chapitre 10, attaque de Pax Tharkas et libération des prisonniers, suivis de l'épilogue.

DL3 - LES DRAGONS DE L'ESPOIR

Partie 10: Chapitre 11, guidant les fugitifs de Pax Tharkas au milieu des contrées sauvages.

Partie 11: Continuation du chapitre 11 (et chapitre 12 si les héros explorent la communauté des Aghars), se terminant lorsque les évadés atteignent le valon d'espérance (rencontre 20).

Partie 12: Chapitre 13, exploration de la citadelle de la Tête-de-Mort, rencontres 47-71.

Partie 13: Fin du chapitre 13, rencontres 72-94 et épilogue.

DL4 - LES DRAGONS DE LA DESOLATION

Partie 14: Chapitres 14 et 15, des rêves jusqu'à l'arrivée à la Porte nord de Thorbardin.

Partie 15: Fin du chapitre 15, chapitre 16 en entier et début du chapitre 17 (rencontres 21-22b). Les héros découvrent la tombe flottante.

Partie 16: Aventures dans la tombe flottante (chapitre 17, rencontres 24-52 et fin du jeu. Bataille finale avec Braise.

Partie 17: Les royaumes de tous les dangers (chapitre 18), jusqu'à la mort d'Arman Kharas.

Partie 18: Epilogue du Livre Premier des Chroniques de DRAGONLANCE. Pour marquer l'achèvement réussi de l'aventure, vous pouvez organiser une fête pour vos aventuriers. Ils y campent leurs personnages de DRAGONLANCE pour célébrer le mariage de Lunedor et Rivebise.

Il va de soi que cette subdivision est purement indicative. Certaines parties dureront peut-être plus ou moins longtemps que la moyenne. Veillez à ce qu'elles soient suffisamment courtes pour ne pas épuiser les joueurs - il est important que maintenir l'intérêt et la passion du jeu à leurs plus hauts niveaux durant toute durée de l'épopée !

LA MORT OBSCURE... ET COMMENT S'EN ACCOMMODER ET Y SURVIVRE

Dans la mesure où DRAGONLANCE représente une narration unique, certains héros et méchants "principaux" sont importants. Ils ne doivent pas mourir jusqu'à un certain point du récit (parfois même pas du tout). Que se passe-t-il lorsque la mauvaise personne se fait tuer?

C'est alors qu'entre en vigueur une règle spéciale - celle de la "mort obscure." Si un personnage "principal" (n'importe quel PJ de la saga ou PNJ essentiel) meurt prématurément, il connait une "mort obscure" afin de pouvoir le faire revenir ultérieurement.

En quoi consiste exactement une "mort obscure"? La mort obscure est une des conventions les plus usitées en bande dessinée - le super-héros tue le super-méchant, mais ce dernier parvient toujours à réapparaître, fort d'une longue histoire sur la façon dont il a miraculeusement survécu à l'accident "fatal."

Il vous suffit ainsi d'appliquer cette règle pour qu'intervienne une "mort obscure." Assurez-vous que le cadavre ne peut être retrouvé: tombé dans un précipice, englouti dans un fleuve, enseveli sous des décombres, etc.

Si le personnage est un PNJ, imaginez alors comment il aurait pu survivre (vous trouverez quelques suggestions ci-après) et préparez une histoire que le PNJ peut raconter aux autres lors de leur prochaine rencontre.

Si le personnage est un PJ, vous pouvez agir comme dans le cas d'un PNJ (en disant cette fois comment il a "miraculeusement" survécu afin qu'il puisse le répéter aux autres quand il revient) ou bien mettre en scène une courte aventure en solo pour que le PJ puisse se tirer lui-même hors de danger.

Les idées suivantes peuvent vous aider à créer des "morts obscures" intéressantes:

SURVIE DES HEROS:

1. *Coma*: Le personnage est considéré comme mort, mais son cadavre disparaît ensuite. Un mystérieux bienfaiteur (Fizban? Un des dieux?) détecte une lueur de vie en lui et le guérit, ou bien plusieurs jours sont nécessaires au personnage en question pour recouvrer de ses blessures.
2. *Fuite miraculeuse*: Si la mort du personnage est provoquée - par exemple - par une chute dans un précipice, un fait inattendu survient: il y avait une corniche pour se rattraper, une rivière au fond du gouffre pour amortir la chute, un tunnel secret, une poche d'air, etc. Souvenez-vous, le personnage peut-être gravement blessé, assommé sur le coup, souffrir d'amnésie temporaire, demeurer dans le coma durant plusieurs jours ou subir mille autre maux jusqu'à ce qu'il rejoigne ses compagnons. Les autres personnages peuvent croire qu'il est mort et vous pouvez patienter plusieurs parties avant de le faire réapparaître à nouveau.
3. *Sauvetage in extremis*: Le personnage échappe à une mort certaine à la dernière minute grâce à un mystérieux bienfaiteur. Le héros doit alors accomplir une certaine tâche pour rembourser sa dette; égaré, il passe plusieurs semaines à retrouver le groupe; il tombe amoureux de son sauveur; ou encore moult possibilités.

SURVIE DES MECHANTS:

1. *Défense spéciale*: A l'insu des héros, le méchant possèdait une défense spéciale qui l'immunise précisément contre cette attaque.
2. *Imposteur*: Il ne s'agissait pas du méchant, mais de quelqu'un d'autre qui avait son apparence. Les seigneurs-dragons, par exemple, font fréquemment revêtir leurs uniformes par des imposteurs pour attirer le feu ennemi.
3. *Résurrection* : Les méchants de rang élevé vénèrent les dieux du mal. De temps à autre, une telle divinité fait revenir à la vie un ennemi particulièrement important.
4. *Retraite secrète* : Le méchant s'était déjà ménagé une voie de retraite secrète, parant toute éventualité...
5. *Illusion/Catalepsie* : Le méchant a fait appel à la magie pour faire accroire à sa mort avant de prendre la fuite.

Prenez garde à ne pas abuser des "morts obscures". Si un personnage s'avère peu impor-

tant dans les modules ultérieurs de DRAGONLANCE, il peut mourir à l'instar de n'importe quel autre protagoniste des **Règles avancées de Donjons et Dragons.** Tous les PJ importés dans l'univers de DRAGONLANCE sont à même de périr normalement. Gardez en mémoire que la carence en magie cléricale sur Krynn fait qu'il est extrèmement difficile de trouver quelqu'un capable de lancer un sort de *résurrection.*

LES DRAGONS DE KRYNN

Incarnant les forces élémentaires, les dragons sont les véritables enfants du monde de Krynn. A l'époque reculée de Huma, les dragons furent repoussés hors du monde qui leur avait donné naissance. Depuis lors, emprisonnés sur un plan fort lointain, les dragons du mal ont conspiré pour leur retour. Les dragons du bien, également exilés, avaient décidé d'abandonner la lumière de Krynn aux mains des enfants des dieux.
Les dragons de Krynn sont la puissance même sous une apparence tangible et ils ne l'ignorent pas. Ils sont - et devraient l'être - les plus terribles des adversaires, capables d'inspirer des sentiments d'intimidation et de frayeur chez tous ceux qui posent le regard sur eux. En tant que Maître de Donjon, vous avez la responsabilité de jouer du mieux possible ces superbes reptiles.

Rien n'est plus terrifiant qu'un dragon en vol. Lorsqu'ils se déplacent dans les airs à pleine vitesse, les dragons couvrent les distances avec la force d'une tempête, mais leur capacité à dévier de leur route s'en voit considérablement amoindrie (classe de manoeuvrabilité E, cf. Guide du Maître). Au moment d'engager le combat avec des créatures terrestres, un dragon réduit sa vitesse de moitié, améliorant ses facilités de déplacement jusqu'à une classe de manoeuvrabilité D. En deçà de cette vitesse, le monstre ne peut plus se maintenir en l'air et commence à perdre de l'altitude. Sa vitesse de vol tombe de moitié lorsqu'il gagne de l'altitude ou double quand il fonce en piqué. Un dragon peut également planer sur de courtes distances, descendant cependant 1.000 pieds (300 mètres) par round. Si un dragon perd de la vitesse tandis qu'il monte dans les airs, il lui est possible de se dégager en effectuant un virage de 120°, piquant alors pour reprendre de la vitesse. Un dragon très jeune - ou un jeune adulte - possède un coefficient de manoeuvrabilité d'un cran supérieur à la normale (classe de manoeuvrabilité D à vitesse maximale, C à demi-vitesse). Les dragons sont incapables de dépasser une altitude de 10.000 pieds (3.000 mètres) car l'atmosphère y devient trop raréfiée pour être respirable.

Quand il attaque en vol, un dragon peut se servir de son souffle et de sa puissance à des fins *d'intimidation,* passant en rase-mottes au-dessus de ses adversaires avant de reprendre de l'altitude. Un dragon en vol peut descendre et faire usage de ses crocs ou de ses griffes, mais pas des deux en même temps. Il peut également piquer au double de sa vitesse normale et causer le double de dégâts avec ses griffes en cas de "toucher" réussi. Les dragons n'étant pas en mesure de lancer des sorts pendant qu'ils volent, ils se servent de magie uniquement lorsqu'ils planent ou se retrouvent à terre.

Les dragons soufflent à deux reprises et attendent un moment stratégique pour se servir de cette arme une troisième fois.

Il est possible que les dragons, créatures arrogantes, refusent de lutter sauf quand cela sert leurs propres intérêts. En cas de recours à la magie, ils lancent souvent leurs sorts avant la mêlée afin d'éviter tout contact, d'affaiblir leurs adversaires ou de prendre l'avantage. Une fois le combat engagé, un dragon ne lance des sorts que s'il perd.

Les dragons ne se mettront jamais sciemment en position d'être asujettis, bien qu'ils fassent preuve de suffisamment d'astuce pour faire semblant de l'être pour entraîner les aventuriers imprudents dans une chausse-trappe.

Les dragons sont des adversaires très rusés. Il est notoire qu'ils feignent la catalepsie, la perte de conscience, le sommeil ou la soumission pour piéger leurs adversaires, demeurer hors d'atteinte des armes ennemies et préférer des attaques de longue portée. Leurs sens de la vue, de l'ouïe et de l'odorat sont beaucoup plus aiguisés de ceux de la plupart des autres créatures; ils *détectent* automatiquement les personnages *cachés et invisibles* à une distance de 1" par tranche d'âge. Ils ne sont que rarement surpris.

A l'instar des créatures dotées d'astuce et de ruse, les dragons adaptent leurs tactiques à la situation. Les stratégies suivantes font fréquemment employées.

1. Au cours d'une mêlée, les dragons demeurent en l'air autant que possible pour *intimider ses adversaires et rester hors d'atteinte* des projectiles.
2. S'ils sont posés, les dragons chargent pour *intimider* leurs adversaires et bénéficier des bonus de charge - mais jamais sur des armes susceptibles de les empaler.
3. Si la zone de combat a été laissée à l'abandon, ils battent des ailes, soulevant ainsi des nuages de feuilles mortes et de poussière de manière à aveugler leurs adversaires et semer la confusion chez les lanceurs de sort.
4. Ils se montrent beaux parleurs et n'hésitent pas à faire des promesses pour se sortir de mauvaises passes - à condition toutefois d'être doué de parole.

Le pouvoir d'*intimidation* et d' *épouvante* est une des armes les plus puissantes. Le vol ou la charge d'un dragon provoque l'intimidation dans les circonstances suivantes:

1. S'ils possèdent moins de 1 dé de vie, les spectateurs paniquent systématiquement et détalent durant 4d8 tours.
2. S'ils possèdent moins de 3 dés de vie, il leur faut réussir un jet de protection contre les sorts sous peine d'être paralysés de peur (50%) ou de prendre la fuite comme expliqué ci-dessus (50%).
3. Tous les autres doivent réussir leur jet de protection contre les sorts ou subir un malus de -1 au "toucher".

Les draconiens eux-mêmes sont sujets à ce pouvoir. Toutefois, à condition d'être aux ordres d'un dragon particulier et de se trouver à moins de 12" de lui, ils bénéficient d'un bonus de +1 au "toucher."

En deçà de l'âge d'adulte, un dragon est incapable de susciter la moindre *intimidation.*

Pour ne pas commettre d'impair, lisez l'introduction aux descriptions des dragons dans le **Manuel des Monstres**, car ces monstres terrifiants ont de nombreux pouvoirs et dons qui font d'eux les adversaires les plus dangereux et les plus redoutables qui soient.

Soit dit en passant, les dragons ne sont pas immunisés à leurs propres souffles.

Chaque module de DRAGONLANCE met en scène un ou plusieurs dragons. Les renseignements supplémentaires ci-dessous vous aideront à manipuler plus efficacement ces créatures.

ONYX, le dragon noir femelle, se montre arrogante, bruyante et vindicative. Fort insatisfaite de sa mission à Xak Tsaroth, elle considère que l'homme n'est qu'une vulgaire tracasserie - absolument pas un problème sérieux. Sa tactique de bataille consiste à conspuer et provoquer un adversaire inférieur, bien qu'elle se taise dès que les choses se corsent. A la première occasion, elle prend son envol dans la crypte et attaque dans les airs en lançant des sorts de *sommeil* et de *projectile magique* pour affaiblir ses ennemis. Elle n'utilise ses autres sortilèges qu'en dernier recours.

BRAISE, le dragon rouge mâle, est fier, plein d'assurance et de fougue. La poigne de fer de Verminaard est seule capable de la maîtriser. Braise n'obéit au seigneur-dragon que pour servir ses propres intérêts et fait preuve d'une fureur déchaînée en son absence. Il se sent terriblement supérieur à tous les autres dragons. Sa tactique consiste tout d'abord à menacer ses adversaires, avant de battre des

ailes pour les distraire et semer la confusion dans les rangs. Il lancera un sort de *rapidité* sur sa propre personne avant d'engager la plupart des combats, utilisant alors son souffle et ses sorts de *ralentissements, sommeil* et *toile d'araignée* afin d'affaiblir ses victimes. L'*image-miroir* ne lui sert que pour se défendre. Le but du *mur de feu* implique de retenir une proie. Elle se sent oppressée par sa défendre. Le but du mur de feu implique de retenir une proie ou des poursuivants éventuels. Braise emploie occasionnellement son sort d'auto-métamorphose pour se déguiser ou adopter l'apparence d'un vieillard desséché.

PILIER-DE-FEU, le dragon rouge femelle, est vieille et sénile. Elle pleure la perte de sa nichée (dérobée en réalité par Braise) et considère les enfants humains dont elle a la garde comme des subsituts. Elle est facilement intimidée tant qu'il ne s'agit pas de défendre ses enfants, mais elle se montre alors cruelle et sauvage, luttant sans retenue. Incapable de lancer des sorts, elle s'envole et attaque avec son souffle, ou bien se sert de ses crocs et de ses griffes pour se saisir d'un adversaire et le réduire en bouillie.

CHUCHOTIS, le dragon des ombres, est contraint par serment de protéger le tombeau de Fistandantilus. Il prend un malin plaisir à susciter le désespoir dans le coeur des humains. Sa tactique consiste à lancer un sort de *ténèbres éternelles* sur le sol à proximité de l'entrée de la salle. Il descend alors en vol plané jusqu'à une corniche inférieure et se *dissimule dans l'ombre.* Il jette ensuite des sorts de *confusion* et de *suggestion* pour amener ses adversaires à se sentir perdus et désespérés. Dans l'espoir d'affaiblir et de démoraliser encore plus l'ennemi, il use de *monstres des ombres* et de *force fantasmagorique* pour créer des adversaires illusoires. Une fois ces sortilèges lancés, il descend en planant et utilise son souffle. Ses autres sorts ne servent qu'en cas de besoin au cours de la bataille, mais il conserve son sortillège de *nappe de brouillard* pour couvrir sa retraite. Chuchotis n'aime pas voler et préfère combattre sur la terre ferme. Sa vue est médiocre en cas d'éclairage violent (-1 au "toucher").

Sa résistance magique de 20% (plus 5% par niveau du lanceur de sort en-deça du 11ème) lui octroie 40% de chances en moyenne d'annuler un sort.

Chuchotis déteste Flamboyeur. Il le considère comme un orateur oiseux, incapable de se taire, sans aucune dignité. Facilement désarçonné par Flamboyeur, il répondra aux provocations. Il traitera Braise avec respect.

FLAMBOYEUR, le jeune dragon de cuivre, se montre obstiné et impétueux, tout en fanfaronades et en bravades. Il se liera d'amitié avec l'humanité à condition de n'être ni attaqué, ni offensé. Il ressent un profond mépris pour Chuchotis et fera tout son possible pour le vaincre et le déstabiliser. Conscient de la résistance magique et des immunités du dragon des ombres, il n'emploiera jamais la magie directement contre lui. Flamboyeur lancera le sort de *lumière éternelle* dans la pièce afin de contrebalancer celui de *ténèbres éternelles* et d'amoindrir les attaques de Chuchotis de -1 du fait de sa vue médiocre. Il provoquera ensuite son adversaire pour l'amener à décoller et soufflera du gaz soporifique pour qu'il s'écrase au sol.

Si Flamboyeur se retrouve face à Braise, il s'efforcera de harceler de loin le gros dragon en ayant recours à des sorts, puis d'user de sa facilité de manoeuvrabilité pour l'entraîner dans une folle descente en piqué. Flamboyeur a plus de facilité à se dégager que Braise; ce dernier percute le sol s'il ne réussit pas un jet de protection contre la pétrification.

Dans la mesure où Flamboyeur est un jeune dragon, les créatures peuvent donc effectuer leurs jets de protection contre son souffle à +2.

VESPERELLA, le dragon d'or de la Tombe Flottante, est un poète et un rêveur, non un combattant. Tout en étant un redoutable jeteur de sorts, il utilise ses pouvoirs aussi bien pour créer la beauté que pour se défendre. Il ne cherche pas à tuer au cours d'un combat -à moins que Braise ne le fasse devenir enragé.

Toute destruction de la beauté qu'il a créée est susceptible de l'amener à se battre. Mais même dans ce cas, il préfère employer ses sorts et son souffle plutôt que de condescendre à engager un combat physique.

LES NAINS DE THORBARDIN

Les races des gnomes, nains et des kenders descendent toutesde la race humaine. Les gnomes, kenders et humains considèrent tous pour vraie l'histoire de la Pierre Grise de Gargath, mais les nains croient être les enfants chéris du dieu Reorx, forgés aux premiers temps de la création. La totalité des érudits en matière d'histoire (à l'exception, bien entendu, des spécialistes nains) sont en désaccord dans ce domaine.

LA PIERRE GRISE DE GARGATH

Quand il créa le monde, Reorx eut besoin du concours des hommes pour l'aider dans sa tâche. A cette fin, un huitième de tous les hommes et leurs familles suivirent Reorx au-delà des mers dans l'espoir d'apprendre les secrets de son art auprès de lui.

De nombreuses années durant, les hommes travaillèrent de bon coeur sous la houlette de Reorx. Mais ils penchaient soit vers le bien, soit vers le mal, et ne restaient que rarement neutres. Les hommes devinrent fiers de leurs talents et les utilisèrent dans leur propre intérêt.

Reorx en fut courroucé. Dans sa colère, il remodela ces hommes dans une nouvelle race. Dans la mesure où ils étaient devenus des bricoleurs, ils le resteraient pour l'éternité. Il leur ôta les secrets qu'il leur avait enseignés, ne laissant que l'ardent désir de bricoler et bâtir, inventer et construire. Il en fit un peuple de petite taille - et c'est ainsi qu'ils devinrent les gnomes.

Hiddukel vit tout ceci et sourit. Reorx avait travaillé longtemps et durement pour forger l'ordre au sein du chaos. Mais même à ce stade, Reorx s'aperçut que l'équilibre de la neutralité n'était pas encore assuré. Hiddukel savait que Chislev sentait également ce déséquilibre. De ceci découla l'invention de la malice.

Hiddukel alla trouver Chislev. Avec des paroles fourbes, il le persuada que les forces du mal étaient en train de perdre. Leur unique espoir, dit-il, était que la neutralité s'empare du contrôle absolu. Chislev acquiessa et, à l'insistance d'Hiddukel, demanda à Reorx de forger la Gemme Grise.

La Gemme Grise était un objet merveilleux. Grosse pierre grise translucide avec moult facettes, elle était conçue pour retenir et irradier l'essence de Lunitari, la sphère écarlate de magie neutre. Hiddukel avait convaincu Chislev que cette gemme ancrerait la neutralité au monde de Krynn et consoliderait la position neutre sur la planète.
Chislev convaiquit Reorx de la même chose.
C'est ainsi que la pierre fut façonnée et placée à l'intérieur de Lunitari.
La magie prit son essor en son cœur.

Bien que toujours en colère contre eux, Reorx n'avait jamais abandonné les gnomes. Il avait toujours de l'affection pour eux et il se rendit alors compte comment il leur serait encore possible de le servir. Il apparut devant leur prêtre et présenta un plan pour une Grande Invention qu'il souhaitait voir construite par les gnomes. Elle serait alimentée par une pierre magique que Reorx fournirait. Les gnomes, comme ils en avaient la coutume, bâtirent une machine trente fois plus grosse que les dimensions requises, encombrée de rouages qui n'avaient pas la moindre utilité. Leur idée générale impliquait qu'elle fonctionnerait une fois que la gemme serait en place.

Reorx avait à présent finalisé son plan. Il trouva parmi ses serviteurs un humble gnome qui vouait un véritable culte aux secrets de son art. Le petit grome eut une vision où il aperçut la Gemme Grise et il la désira plus que tout au monde. Il s'attela au problème pour entrer en sa possession comme n'impor-

te quel autre gnome... il inventa quelque chose.

Son invention était réellement digne des gnomes: une échelle mécanique qui se déployait dans le ciel. L'étrange dispositif possédait des poulies, des contrepoids, des roues dentées et des engrenages. Elle faisait un raffut terrible quand elle fonctionnait. En dépit de cela, Reorx récompensa ce gnome d'un sourire et lui céda un objet secret. L'échelle du gnome fonctionnait. Il suffisait de la ficher verticalement dans le sol, de hisser la partie supérieure et de monter jusqu'au sommet. A partir de là, il était possible de soulever la partie inférieure du sol de manière à ce que l'échelle se retrouve suspendue dans les airs, parfaitement stable. L'opérateur n'avait plus qu'à monter jusqu'en haut de la nouvelle section et recommencer. Peu à peu, l'échelle se hissait dans le ciel, finissant par atteindre la lune écarlate elle-même.

Grâce à une nasse magique que lui avait donné Reorx, le petit gnome s'empara de la Gemme Grise. Il fit redescendre l'échelle jusqu'à terre et s'apprêta à la placer à l'intérieur de la Grande Invention. Mais à la seconde même où il ouvrait le filet, la pierre bondit dans l'atmosphère et fila rapidement vers l'ouest. Tous les gnomes se dépêchèrent de rassembler leurs possessions et de la suivre. Ils la suivirent jusqu'aux rivages occidentaux de leur territoire et construisirent des navires à la hâte. Poursuivie par les gnomes, la Gemme Grise traversa l'atmosphère en direction de l'ouest jusqu'à ce qu'elle finisse par approcher des rivages d'Ansalon.

Reorx était profondément ébranlé, car la gemme semait le trouble sur son passage. Bêtes et plantes subissaient des métamorphoses magiques. De nouvelles races animales apparaissaient en l'espace d'une seule nuit et les sorts lancés avaient des conséquences imprévisibles. Au lieu d'ancrer la neutralité, la pierre augmentait la fréquence des oscillations du pendule du bien et du mal comme jamais auparavant. Il comprit alors qu'il avait été trompé par Hiddukel et Chislev.

A cette époque vivait un grand chef parmi les hommes, répondant au nom de Gargath. Il s'agissait d'un prince barbare qui aimait sincèrement les dieux de la neutralité et servait leurs intérêts.

Un jour de printemps, Gargath communiait en prière avec Zivilyn. Quand il releva les yeux, il vit une gemme grise qui, palpitant d'une lueur gris acier, flottait au-dessus de l'autel. Gargath la considéra comme un présent des dieux et l'installa au sommet d'une haute tour. Là, grâce à divers pièges et enchantements, il protégea la pierre afin que tous aperçoivent sa lumière mais que nul ne puisse la dérober.

Tel le faisceau d'un phare, la lueur servit de guide aux deux armées de gnomes qui traquaient la Gemme Grise depuis de nombreuses années. Une armée recherchait la richesse que représentait la pierre, l'autre était composée de ceux que la pierre et son foctionnement intriguaient le plus. Les deux troupes unirent leurs forces pour récupérer la gemme et marchèrent sur le château.

Les gnomes commencèrent par demander qu'on leur remette la pierre. Gargath refusa. Ils le menacèrent de lui déclarer la guerre. Il accepta la luette avec joie. Les gnomes furent débordés sous le nombre. Il ne leur resta plus qu'une seule et unique solution : ils inventèrent quelque chose.

Deux semaines plus tard, dans un fracas de tonnerre, un engin de siège gigantesque se dirigea vers les portes de la forteresse. Il tomba en panne à quelques mètres de son objectif. Les gnomes battirent en retraite après avoir subi de lourdes pertes.

Trois semaines plus tard, un secon engin de siège gigantesque approcha en faisant un bruit semblable aux lamentations de cent fantômes. Celui-ci éventra le premier engin de siège et prit feu. Il se consumma jusqu'à ce qu'il n'en reste que des débris fumants et les gnomes battirent en retraite après avoir subi des pertes plus lourdes encore.

Près d'un mois et demi plus tard, un engin de siège colossal fonça en rugissant droit sur les remparts de Gargath. Chargeant au milieu des cendres des deux premiers engins de siège, le mécanisme de propulsion se brisa. L'engin de siège bascula en avant et fracassa le mur d'enceinte du château. Même si tout ceci n'était pas exactement ce que les gnomes avaient prévu, le résultat était suffisament probant. Les gnomes donnèrent l'assaut à travers la muraille éventrée.

Au moment où les gnomes se précipitaient dans la cour intérieure, les deux camps furent abasourdis de voir la lueur gris acier au sommet de la tour inonder subitement cet endroit d'une intensité aveuglante. Lorsque les humains furent à même de voir à nouveau, les deux factions de gnomes se battaient entre elles. Un camp avait soif de convoitise pour la pierre, l'autre avait soif de curiosité.

Sous l'influence de la Gemme, les gnomes changèrent. Ceux qui désiraient la richesse devinrent les nains. Ceux qui se montraient curieux devinrent les premiers kenders. D'authentiques gnomes demeurèrent toutefois dans les îles lointaines, mais les nains et les kenders se répandirent rapidement d'un bout à l'autre du continent d'Ansalon.

En ce qui concerne la Pierre Grise de Gargath, nul ne sait ce qu'elle est devenue. Certains disent que la gemme est retournée aux cieux et d'autres prétendent qu'elle est cachée quelque part sur la surface de Krynn, où elle sera redécouverte un jour futur.

LES ROYAUMES DES NAINS

La race nouvellement crée des nains fut attirée vers la terre, où il était le plus aisé de s'approprier des richesses des métaux et des gemmes. Et c'est ainsi qu'ils devinrent des mineurs et des artisans. Contrairement aux gnomes, ils n'étaient point des bricoleurs et des inventeurs (bien que la technologie des nains jouisse d'un réel respect). A l'instar de la race humaine dont ils sont issus, ils font preuve d'inclination égale vers le bien, le mal et la neutralité. Les nains révèrent tous Reorx et la neutralité est un idéal commum parmi eux.

Le Royaume de Thorbardin est une des plus vieilles nations du monde. Les nains se sont encore fragmentés en son sein. Les nains d'une tribu devinrent les dirigeants de Thorbardin et occupèrent le trône durant des milliers d'années. On en vint à parler d'eux comme des "plus hauts," ou "Hylars."

Quelques nains choisirent de s'installer sur les pentes des Monts Kharolis de préférence aux immenses cités souterraines. Ils avaient plus de rapports avec les humains, lesquels les baptisèrent nains des collines pour les distinguer de leurs cousins, les nains des montagnes. On en vint à parler d'eux comme des "plus proches", ou "Neidars".

Des croisements eurent lieu entre quelques nains et des humains, et on en vint à parler de ces rejetons comme des "dégénérés" ou "derros." Rejetés par les humains et les nains, ils pervertirent leurs origines et nombre d'entre eux s'adonnèrent au mal. La rumeur veut qu'ils soient esclavagistes et cannibales, alliés en outre aux gargouilles et aux lamies. Il existe deux tribus de derros. Les premiers derros s'appellent eux-mêmes les "ingrats" ou "Theiwars." Il y eut une sécession chez les derros et les habitants du second royaume prirent le nom de "plus profonds" ou "Daergars."

Parmi les nains des montagnes, les membres d'une tribu devinrent les meilleurs mineurs et ils s'appelèrent les "plus chers," ou "Daewars," à cause de leur dons à dénicher les gemmes les plus précieuses et les plus chères.

L'ultime race des nains est celle des Aghars, les "angoissés", communément surnommés nains des ravines. Les Aghars découlent d'un croisement entre nains et gnomes, mais aucun des deux responsables ne souhaite se voir attribuer le moindre mérite pour cette race dégoûtante et stupide. Pour une raison inconnue, le croisement des gnomes et des nains produisit une race dotée des qualités d'aucun des parents - ils possèdent la cupidité des nains, la ténacité des gnomes et l'intelligence de ni l'un, ni l'autre. Ils sont tout juste bons à accomplir des tâches inférieures et, même dans ce cas, requièrent une étroite surveillance.

NOTULES DE PERSONNAGES

De nombreux personnages jouent des rôles cruciaux dans l'épopée de DRAGONLANCE. Les notules ci-après viennent en sus des INFORMATIONS PNJ qui apparaissent dans les différents modules.

VERMINAARD

Seuls les vrais dieux disposent du pouvoir d'accorder des sorts aux clercs qui les vénèrent. Verminaard adore la Reine des Ténèbres (connue sous le nom de Takhisis par les draconiens), la plus puissante divinité du mal. Vous pouvez en déduire que les vrais dieux du mal avaient fait leur réapparition sur Krynn avant que les dieux du bien n'aient pris leurs dispositions pour que Lunedor trouve les Anneaux de Mishakal. Ainsi, la lutte entre le bien et le mal, qui dure depuis le début des temps, fait toujours rage.

FIZBAN LE FABULEUX

Ce magicien d'âge canonique, sénile et grincheux, apparaît à différents moments de cette aventure (par exemple, dans DL1, le vieillard dans l'auberge du Dernier Refuge, c'est lui). Il sème la confusion et semble souvent trouver la mort. Parmi tous les personnages, seul Raistlin a le sentiment que Fizban est un homme dont il ne faut pas prendre la puissance à la légère. Il est généralement manifeste qu'il disposait jadis de sorts terrifiants, mais quelque chose tourne de travers dès qu'il s'efforce d'en lancer un. Fizban est susceptible d'aider les héros à votre gré, mais queique chose doit mal se passer à chacune de ses tentatives. Mais, quelle que soit la nature de ce grain de sable, le résultat final s'avère toujours bénéfique. Personnage avec lequel il est possible de s'amuser, Fizban peut détendre l'atmosphère de la campagne.

SESTUN

Cet amusant nain des ravines, à la botte de Maître Toede, se lie d'amitié avec les héros quand ils se retrouvent prisonniers dans la caravane d'esclaves à destination de Pax Tharkas. Après avoir été puni par cela, on le revoit dans les geôles de la citadelle. Tout PJ qui pense à enrôler Sestun à son service trouvera en lui un camarade/compagnon d'armes au comportement tragi-comique. Silex voue une haine féroce aux nains des ravines, mais Tasslehoff ou Caramon peuvent avoir pitié de l'infortunée créature.

Sestun possède une noblesse peu commune chez les Aghars et se montre presque capable de compter jusqu'à trois. Il s'efforce consciencieusement d'être utilse à son maître, mais ses uniques talents se résument à son enthousiasme et à ses dons d'escalade. Aussi empressé qu'un chiot pour se rendre agréable de tous (y compris Silex), il est émotionnellement très fragile. La dévotion et la stupidité de Sestun peuvent entraîner sa mort tragique en tentant de sauver son maître.

MAITRE TOEDE

Toede possède un don inné pour survivre et s'évader s'il est capturé. Il s'agit un couard rusé qui commande de loin, ment, triche et se montre prêt à tout pour favoriser sa réussite personnelle. Il est notoire qu'il ait contraint des hobgobelins de grade inférieur à revêtir son uniforme pour en faire des cibles plus attirantes.

Toede s'attribue le mérite de tout ce qui se déroule parfaitement et rejette la responsabilité sur quelqu'un d'autre lorsque les choses tournent mal. Sa capacité à éviter les reproches représente son meilleur atout pour progresser dans les rangs des armées-dragons.

FISTANDANTILUS

Fistandantilus, transformé à présent en demi-liche, fut le plus grand mage de toute l'histoire de Krynn. Nombre des sorts qu'il utilisait étant de sa propre invention, il est impossible de les trouver parmi les enchantements plus courants du jeu des RAD&D. Mage du 25ème niveau, il a été capable de créer des sorts aussi fantastiques que le globe de stase temporelle qui emprisonnait Flamboyeur et l'ultime sortilège de destruction qui mit fin à la guerre de la Porte des Nains.

Il existe un lien étrange entre Raistlin et Fistandantilus - le récit en sera fait ultérieurement. Lorsque Raistlin se trouve à l'intérieur de la Tête-de-Mort, les défenses intelligentes de la demi-liche (seigneurs squelettes et la demi-liche elle-même) n'agressent pas Raistlin à moins d'être elles-mêmes attaqués et, dans cette dernière éventualité, ne le feront que dans le but de le maîtriser, non de le tuer. Il faut avertir le joueur qui campe Raistlin qu'il se sent bizarre tant qu'il demeure dans les profondeurs de la Tête-de-Mort, mais qu'il est incapable d'apporter la moindre précision sur cet endroit.

L'ASSEMBLEE DE LA LIBERTE

L'Assemblée de la Liberté est responsable de la sécurité des fugitifs de Pax Tharkas. Une fois formée, ses membres font preuve de résolution dans leur mission, en dépit des diverses factions politiques. Bien qu'ils soit suggéré dans le texte que l'Assemblée peut décider d'abandonner les faibles et les malades, *elle* ne votera jamais une telle décision. Elle peut alors permettre à un groupe restreint de fugitifs de partir en avant-garde, d'où la vitesse de déplacement plus élevée.

Puisque la magie est tout à fait courante sur le monde de Krynn, l'Assemblée, à l'instar de tout corps constitué, s'entoure de précautions afin d'éviter que ses décisions ne soient influencées par le surnaturel. Personne n'est autorisé à apporter le moindre objet ou dispositif magique devant l'Assemblée, de peur qu'il ne puisse en *charmer* les membres.

A compter du moment où il devient clerc (DL3), Elistan débute chaque réunion de l'Assemblée en lançant un sort de *dissipations de la magie* sur ceux qui y assistent, annulant ainsi le moindre enchantement de *charme*. Elistan désapprouve tout recours à la magie pour forcer la main de l'Assemblée, même si cela devait servir ses intérêts politiques.

L'HISTOIRE ENCORE A VENIR

Le Livre Premier des Chroniques de DRAGONLANCE a levé le voile sur de multiples énigmes qui n'ont pas été élucidées. Où se trouve Kitiara et pour quelle raison n'a-t-elle pas reparu ? Pourquoi les dragons sont-ils revenus sur Krynn et quel est le mystérieux serment (DL4) qui empêcha Vesperella de combattre Braise? Quelle est la source du pouvoir des seigneurs-dragons? D'où proviennent les draconiens? Est-il possible de trouver paix et sécurité au sud?

Ces questions trouveront leurs réponses dans les récits de DRAGONLANCE à venir. Les héros ont remporté leur première bataille: Verminaard est mort et il est clair que les forces draconiennes peuvent être battues. Il s'agit maintenant de trouver des armes puissantes - des armes à même de vaincre les dragons et d'inverser le cours de la guerre.

L'histoire vient juste de commencer. Nous espérons avoir le plaisir de vous faire prochainement partager de nouvelles et palpitantes aventures de DRAGONLANCE

LA CREATION DU MONDE

Astinus de Palanthus, l'historien de renom, consacra de nombreuses années à rassembler légendes et récits concernant les premiers âges du monde de Krynn, à partir desquels il coucha sur parchemin son œuvre monumentale, l'Iconochronos.

Le texte présenté ici a été extrait des pages de cet énorme tome, adapté dans un langage plus approprié pour le lecteur actuel.

LA CREATION DU MONDE

Avant le commencement régnait le Chaos.

Puis les Dieux surgirent de l'Au-delà, provoquant l'existence du Bien, du Mal et de la Neutralité.

Reorx, le Dieu Forgeron, abattit son marteau au milieu du Chaos. Le Chaos ralentit sa course et les étincelles qui fusèrent de son marteau devinrent les étoiles. Les Dieux créèrent ensuite les esprits de toutes les races qui finiraient par peupler les nouveaux mondes nés dans la Grande Forge. Ces esprits étaient les Enfants des Dieux.

Les Dieux commencèrent à se quereller au sujet de ces esprits. Les Dieux commencèrent à se quereller au sujet de ces esprits. Les Dieux du Bien souhaitaient éduquer ces esprits dans les voies de la vertu et partager avec eux la domination de l'univers. Les Dieux du Mal avaient l'intention de faire de ces esprits leurs esclaves, prêts à satisfaire leurs moindre désirs. Les Dieux de la Neutralité cherchaient l'équilibre : donner aux esprits la liberté de choisir par eux-mêmes de servir le Bien ou le Mal.

Et c'est ainsi que la Guerre de Tous les Saints fit rage dans les cieux. Les Dieux du Bien et de la Neutralité unirent leurs forces pour empêcher le Mal de s'adjuger la victoire finale.

Le Grand Dieu de l'Au-delà se dressa alors, décrétant l'Equilibre du Monde. Les Dieux du Bien, du Mal et de la Neutralité auraient tout à tour la possibilité d'accorder un seul et unique présent aux esprits.

Les Dieux du Bien donnèrent aux esprits vie et apparence physique. Les esprits acquirent ainsi la maîtrise du monde matériel et se rapprochèrent un peu plus des Dieux en personne. Les Dieux du Bien avaient l'espoir que les esprits apporteraient paix et ordre dans leurs mondes, et les guideraient en suivant les voies de la vertu.

Les Dieux du Mal ordonnèrent que ces êtres tangibles soient tourmentés par la faim et la soif, et qu'il leur faudrait travailler afin de satisfaire leurs besoins. Les Dieux du mal avaient l'espoir que, grâce à la faim et aux souffrances, ils parviendraient à assujettir les races.

Les Dieux de la Neutralité offrirent aux esprits le don de libre arbitre, de manière à choisir librement entre les Bien et le Mal. Ils préservèrent de cette façon l'Equilibre du Monde.

Et c'est ainsi que les Dieux créèrent le monde de Krynn pour que les esprits y demeurent. Le Grand Dieu décréta que chacun pourrait choisir sa propre manière de vivre. Ensuite surviendrait la mort, passage de Krynn à l'étape suivante de l'existence.

LES RACES DU MONDE

Nombre de races furent créées à partir des esprits. Tout d'abord vinrent les elfes, favoris des Dieux du Bien par dessus tout. Les Elfes sont les Modeleurs du monde, détenteurs de la magie bénéfique pour orienter la nature selon leur volonté. De tous les esprits, ce sont eux qui possèdent la plus longue espérance de vie - en dépit du fait qu'ils changent le monde, eux-mêmes ne changent que fort peu.

La race humaine est la préférée des Dieux de la Neutralité, bien que tant les Dieux du Bien que du Mal convoitent également les âmes des hommes. Les humains peuvent choisir librement entre le bien et le mal. Leur existence plus courte est consacrée à la quête du pouvoir et du savoir. Ils pensent et agissent rapidement - souvent sans réfléchir aux conséquences. Les humains donnèrent ainsi du mouvement au monde.

La race des ogres est la race élue par les Dieux du Mal. Au commencement, les ogres incarnaient la race la plus belle, mais ils n'étaient capables de songer qu'à leurs envies. Ils furent aisément dominés par leurs besoins et leur beauté disparût tandis que leurs envies s'emparaient d'eux. Les ogres sont égoïstes et cruels; ils se complaisent à infliger douleur et souffrance aux faibles.

Le Grand Dieu créa la quatrième variété d'êtres: les animaux. Il les créa avec un équilibre de Bien, de mal et de Neutralité et ils naquirent du monde lui-même. Les dragons sont les seigneurs du royaume animal. A l'instar de toutes les autres créatures, ils sont libres de choisir parmi les alignements des Dieux.

LE TEMPS DES REVES

Obscurci par les enjolivements des mythes et des chansons épiques, le Temps des Rèves fut le premier âge du monde de Krynn. Il n'existe que peu de renseignements sur les premiers jours du monde.

Ce Temps commença au même moment que la création du monde et s'acheva avec l'enregistrement de l'histoire, il y a environ deux millénaires. Le *Parchemin du Chant de la Vie,* compilé par le barde Quevalin Soth, renferme les documents les plus précieux sur cette époque.

En ce temps fut fondé le premier territoire elfique, Silvanesti, et la construction de Kal-thax, le grand royaume des nains, avait commencé.

Les dragons du mal représentaient des ennemis implacables à cette époque, livrant bataille à toutes les autres races dans le but de les réduire en esclavage. Multiples et atroces furent les guerres qui ensanglantèrent de nombreux siècles mais, à chaqeu reprise, les dragons battaient en retraite, vaincus.

Les tragédies n'épargnaient pas non plus les autres races. La terrible Guerre Fratricide, qui opposa les elfes et les humains, se poursuivit durant cinquante années avant qu'une paix pût être négociée. Le traité du Fourreau mit fin à la Guerre Fratricide, mais de nombreux elfes quittèrent Silvanesti en quête de nouveaux foyers. Ils voyagèrent en direction de l'ouest et fondèrent la nation de Qualinesti.

L'empire humain d'Ergoth représentait le pays le plus important de ce temps. Bâti sur la foi d'idéaux de paix et de justice, il fut gagné par la corruption et la tyrannie. Vinas Solamnas, chef de la garde impériale, emmena une troupe armée vers l'est pour écraser une rébellion, mais découvrit que le soulèvement était justifié. Il rejoignit le camp des rebelles et commanda l'armée qui apporta leur liberté aux provinces d'orient d'Ergoth. Il créa l'Ordre des Chevaliers de Solamnie afin de protéger la liberté de la population.

Ergoth fut divisée en états indépendants, donnant naissance aux nations d'Istar, de Solmanie et de Goodlund.

Les chevaliers solamniques gouvernèrent avec un esprit de justice de nombreuses années durant et la paix régna sur le pays.

Puis survint la Troisième Guerre des Dragons, le plus grave danger qui menaça l'équilibre du monde. Elle dura près de trois cents ans.

Huma Draclades, un chevalier de solamnie, étudia auprès d'un saint homme et demanda assistance en priant les Dieux. Il parcourut de nombreuses terres pour trouver de l'aide. Au cours de ses pérégrinations, il fit la rencontre d'un dragon d'argent sous forme humaine, qui tomba amoureux de lui. Le dragon d'argent offrit à Huma le secret de la Dragonlance. Paladine, le plus grand de tous les Dieux, descendit sur Krynn en adoptant apparence humaine afin de prêter assistance à Huma. Huma chassa les dragons de Krynn et combattit Takhisis, la Reine des Ténèbres, avec l'aide de la dragonlance. Il chassa les dragons du monde et les repoussa dans l'obscurité.

Ainsi s'acheva la Troisième Guerre des Dragons et, avec le bannissement des dragons, le Temps des Rèves toucha à sa fin.

L'ERE DE LA FORCE

L'Ere de la Force fut l'âge d'or de Krynn. Temps de puissance, de gloire, de paix et de réussite, il dura presque un millier d'années.

A la suite du bannissement des dragons, les ogres, désormais privés de leurs puissants alliés, surestimèrent leurs propres forces et

attaquèrent les nains de Kal-thax. Les Guerres des Ogres firent rage durant près de cent ans et se conclurent par une défaite totale des ogres et leur asservissement par les autres races de Krynn. Malgré les bandes de renégats qui rôdaient dans les montagnes et attaquaient de temps à autre les hameaux des colons, les ogres, à l'échelon d'une nation, avaient complètement disparu.

Ergoth, affaiblie par sa fragmentation en états souverains, déclina en tant que puissance mondiale de première importance. L'état d'Istar s'appropria sa position politique dominante sur le continent d'Ansalon.

Les contrées indépendantes de Kenders s'unirent avec Istar par un traité connu sous le nom de Kenderalliance. Silvanesti rejoinit également l'empire d'Istar par le traité d'Elfalliance. Cédant aux fortes pressions des états limitrophes, le royaume des nains de Kal-thax accepta la Nainalliance. La Solamnie et Ergoth se soumirent finalement à la Grande Alliance. L'empire d'Istar avait créé le premier gouvernement unique englobant la totalité d'Ansalon.

La gloire d'Istar était désormais victorieuse. Un futur illimité de paix était à portée de main. Les forces du mal paraissaient avoir totalement disparu - les dragons n'étaient plus une menace et les ogres avaient été anéantis. Et au cours de la 959ème année de l'Age de la Force, le Grand Prêtre-Roi d'Istar prit la décision de débarrasser la contrée de la moindre trace du mal en appelant un des Dieux pour exécuter ses ordres...

Le Cataclysme en fut la conséquence.

LE CATACLYSME

Les Dieux furent courroucés par l'orgueil du Grand Prêtre-Roi, tout comme un parent est courroucé par un enfant entêté. Les Dieux peuvent parfois apporter de l'aide, mais il est nécessaire de les approcher en se montrant humble, non orgueilleux. Et c'est ainsi qu'ils choisirent de donner une leçon à la population de Krynn, puisque le devoir d'un parent consiste à corriger l'attitude obstinée d'un enfant.

Une montagne de flammes ardentes s'abattit du haut des cieux pour détruire la cité d'Istar. Le paysage même de la terre en fut altéré. Des montagnes se dressèrent et le sol fut englouti sous les eaux. C'est ainsi que les Dieux punirent l'attitude de leurs enfants et qu'ils espéraient que leurs enfants reviendraient dans les voies de la vertu.

Mais les peuples de Krynn ne comprirent pas les leçons que leur donnaient les Dieux. Ils ne virent pas que leur orgueil avait causé la catastrophe. Ils virent uniquement la colère des Dieux. Se sentant abandonnés, la population de Krynn délaissa le culte des vrais Dieux et se mit en quête de nouvelles divinités. Les hommes en vinrent à adorer de faux dieux et les clercs perdirent le pouvoir d'avoir recours à la magie. De tous côtés, le peuple délaissa ses champions. Les chevaliers solamniques eux-mêmes, jadis respectés, tombèrent en disgrâce parce qu'ils étaient impuissants à annuler les effets du Cataclysme.

Le Chaos régna sur toute la surface de Krynn au cours des sombres années qui suivirent le Cataclysme. Les nains de Thorbardin, blâmant les humains et l'ensemble des races pour cette tragédie, fermèrent les portes de leur royaume pour en interdire l'entrée à tous, y compris les membres de leur propre race à l'extérieur. Le sorcier Fistandantilus, le plus puissant mage de son époque, conduisit les armées de nains des collines et d'humains dans la guerre de la Porte des Nains. Quand sa défaite devint inévitable, il lâcha un sort d'une telle puissance destructrice que les deux armées furent annihilées.

Et c'est ainsi que les portes de Thorbardin furent condamnées et leur emplacement perdu au sein du paysage bouleversé. Les elfes s'abstinrent également de tout contact avec l'humanité, et les terres de Silvanesti et de Qualinesti furent interdites à tous, à l'exception d'une poignée d'étrangers.

Telles furent les années sombres. De fausses divinités valaient mieux que pas de dieux du tout, et diverses fois se développèrent. Le culte des ancêtres était courant parmi les peuplades des steppes. Les érudits de Havre et Solacium fondèrent le mouvement des Questeurs, rassemblant à l'origine des gens à la recherche des anciennes vérités - ou au moins de nouvelles susceptibles de convenir. Au fil du temps, le mouvement intellectuel des Questeurs se transforma en mouvement politique et la Théocratie des Questeurs accéda au pouvoir en Abanasynie. Ils adoptèrent de "nouveaux" dieux et abandonnèrent la quête de la vérité.

La pauvreté était désormais omniprésente, car la plupart des richesses des temps anciens avaient disparu dans le Cataclysme. L'or, le métal précieux du fond des âges, était devenu banal et inutile pour l'existence quotidienne. L'acier devint le métal de valeur à travers la majeure partie du continent d'Ansalon, car il était utile et pratique. Des pièces d'acier apparurent rapidement, représentant l'unité de base régissant toute transaction.

Les elfes se souvinrent des époques depuis longtemps révolues, mais les mémoires plus éphémère des humains eurent pour conséquence l'oubli quasi général du monde d'antan en l'espace de quelques générations. Les dragons furent considérés comme de simples créatures de légende, tout juste bonnes à effrayer les enfants. L'idée que les clercs aient pu autrefois user de sortilèges était un blasphème au sein de la Théocratie des Questeurs. Des gens étaient jetés en prison et parfois condamnés au bûcher pour avoir proféré de telles allégations.

Peu à peu, Krynn commença à se rétablir des suites du Cataclysme, mais des rumeurs d'un mal encore plus terrible ne tardèrent pas à affluer. Dans le nord, des seigneurs guerriers s'étaient lancés à la conquête des terres de l'antique nation d'Istar. Des armées étaient à nouveau en marche. Les forces désorganisées des populations éparpillées n'étaient pas de taille face aux étranges troupes alliées à ces nouveaux "grands sénéchaux" ou "seigneurs".

Les peuples du nord apprirent vite la terrible vérité. Les Grands Sénéchaux avaient des alliés tout droit sortis d'un cauchemar. Les dragons étaient de retour sur Krynn

LES DRAGONS DE KRYNN

Les dragons n'ont pas fait leur apparition sur la surface de Krynn depuis plus d'un millier d'années, depuis la fin du Temps des Rèves. En conséquence, la plupart des habitants de Krynn, à l'exception des lettrés et des sorciers, croient que les dragons ne sont que des contes pour enfants.

L'origine des dragons semble remonter à la création du monde lui-même dans la Grande Forge. Les dragons ne naquirent point des étoiles, à l'instar des humains et des elfes, mais de l'essence même du monde. Les dragons sont donc l'incarnation charnelle de a force vitale de Krynn.

A l'image de toutes les autres races, les dragons se rallièrent aux forces du Bien, du Mal et de la Neutralité selon leurs natures.

Trois Guerres des Dragons eurent lieu durant le Temps des Rèves. Dans la dernière Guerre des Dragons, un jeune chevalier de Solamnie, baptisé Huma, se vit remettre le secret de la dragonlance. Volant sur le dos d'un dragon d'argent, il combattit les dragons dans les cieux. Lorsque la bataille fut terminée, les dragons maléfiques avaient été vaincus. Afin de préserver l'équilibre, les dragons du bien et de la neutralité quittèrent le monde.

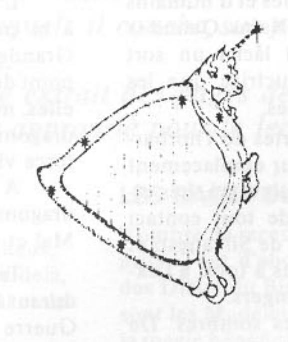
Après le cataclysme, les rumeurs concernant les dragons augmentèrent. Peu après, les seigneurs terrestres furent forcés d'admettre que le mythe était devenu réalité : les dragons étaient de retour sur Krynn.

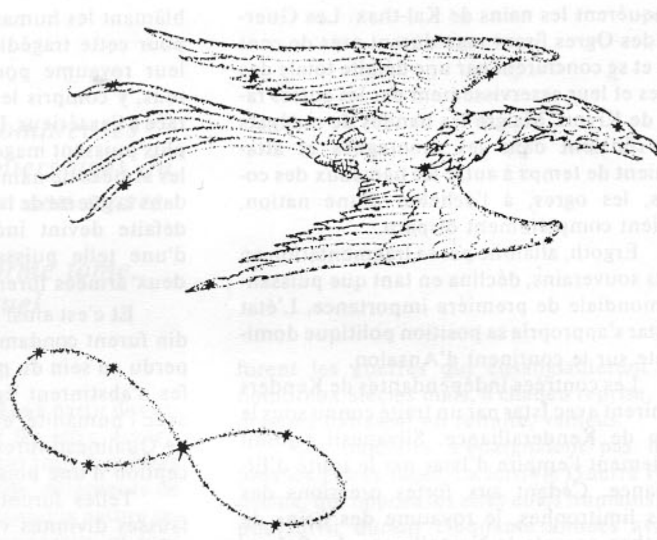
Quelle est la raison qui avait amené ces dragons à revenir sur Krynn ? Nul ne pouvait le dire. Les dragons eux-même semblaient au service des étranges seigneurs-dragons. Nul ne savait comment les grands sénéchaux avaient trouvé les dragons, mais tous savaient que les dragons et leurs alliés formaient l'armée la plus formidable qui ait jamais foulé le territoire d'Ansalon.

Les sages perçurent un mystère encore pluq grand. Si les dragons du mal tenaient les terres sous leur coupe, où donc se trouvaient les dragons du bien ? Il y avait bien quelques rares rumeurs disant que de tels dragons avaient été vus, mais ces derniers refusaient de se battre contre leurs cousins maléfiques. Pour quel motif ? Il fallut attendre que l'étrage mission des Héros de la Lance fut bien entamée pour que les raisons commencent à devenir claires...

LES DIVINITES DE KRYNN







Les divinités de Krynn surgirent de bien au-delà du chaos pour forger l'univers au cours de l'Ere de la Naissance Cosmique, ainsi que l'explication en est donnée dans le Récit de la Création. L'origine des dieux est inconnue, bien qu'il soit communément admis qu'ils sont venus d'une sphère d'existence différente. La totalité des faits réels de l'Ere de la Naissance Cosmique est désormais considérablement noyée dans les enjolivements des mythes et des légendes, notamment depuis le Cataclysme, lorsque le savoir des vrais dieux disparut de la surface de Krynn.

Les informations présentées dans ce chapitre sont toutes tirées des *Anneaux de Mishakal*, qui furent découverts par les Compagnon de l'auberge dans les ruines de Xak Tsaroth. Toute personne qui lit ces Anneaux avec une attitude de piété appropriée peut devenir un authentique clerc à même de lancer des sorts. Les clercs de Krynn portent un *Médaillon de la foi* gravé du symbole du dieu qui est le leur. Ces médaillons n'ont qu'une seul pouvoir: ils se dupliquent magiquement quand un nouveau clerc est intronisé. Le nouvel ornement présente le symbole du dieu que vénère le nouveau clerc, quel qu'ait pu être celui de l'original.

Les dieux eux-mêmes sont seuls à connaître leurs véritables noms, et ils ne les révèlent sous aucun prétexte aux mortels. Les noms donnés ici étaient couramment utilisés durant les années qui suivirent les grandes *Guerres de Dragonlance* dans les différentes cultures du continent d'Ansalon. La liste ne se veut aucunement exhaustive.

On connait vingt-et-une divinités de Krynn: sept dieux du Bien, sept du Mal et sept de la Neutralité. Les divinités connues sont toutes représentées dans les cieux. Six dieux du Bien et six dieux du Mal forment le zodiaque. Six dieux de la Neutralité sont représentés par des étoiles (planètes) errantes. Les trois divinités restantes - les Magies Blanche, Noire et Rouge - sont représentées par les trois lunes en orbite autour de Krynn.

LES DIVINITES DU BIEN

PALADINE, le paladin céleste

Autres noms: Draco Paladin (Ergoth), Lam des Cieux (Goodlund), E'li (Silvanesti), Thak (Thorbardin), Le Grand Dragon (Solamnie)
Symbole: Triangle d'argent, également le pin (Silvanesti) ou l'enclume (Thorbardin)
Couleurs: Argent, blanc
Sphère d'influence: Gouvernement et gardien des institutions

Nombreux sont ceux qui croient que l'antique héros Huma était en fait Paladine sous une forme mortelle, quand il repoussa les dragons du monde au cours du Temps des Rèves. La constellation de Paladine garde traditionnellement la Porte des Ames, empêchant les dragons de revenir sur Krynn.

MAJERE

Autres noms: Manthus (Ergoth), Mante de la Rose (Qualinesti), Matheri (Silvanesti)
Symbole: Araignée de cuivre, également une rose solitaire (Qualinesti, Silvanesti) et la Mante (Solamnie)
Couleurs: Cuivre, rouge
Sphère d'influence: Méditation, contrôle et pensée

Majere est le dieu favori des moines. On dit qu'il offre des symboles à ses adeptes qui, une fois projetés à terre, se métamorphosent en insectes qui se battent pour leurs possesseurs.

KIRI-JOLITH

Autres noms: Corij (Ergoth), Kijo (Thorbardin), Jolith (Kharolis)
Symbole: Cornes de bison, également une hache de guerre à pointes (Thorbardin, Kharolis)
Couleurs: Brun, blanc
Sphère d'influence: Guerre et bataille

Kiri-Jolith est un dieu guerrier, mais non du désir de combattre. Il est le dieu préféré des paladins et des guerriers d'alignement bon. Sa constellation semble menacer celle de la Reine des Ténèbres dans le firmament nocturne.

MISHAKAL, la guérisseuse

Autres noms: Ka-mel-sha, la Guérisseuse dans le Foyer (Tarsis), Mesalax (Thorbardin), Meshal (Mur de glace), Mishas (Ergoth), Quenesti Pah (Silvanesti), Quen (Qualinesti), Maîtresse des Cieux (Goodlund), la Dame Bleue (Balifor, Highlo)
Symbole: Signe de l'infinité bleue
Couleur: Bleu ciel
Sphère d'influence: Soins, guérison, savoir, fertilité

Le culte de Mishakal existe dans presque la totalité des civilisations connues de Krynn.

HABBAKUK, le roi des pêcheurs

Autres noms: Le Phénix Bleu (Ergoth, Silvanesti, Qualinesti), Seigneur des Cieux (Balfor, Goodlund)
Symbole: Oiseau bleu, également phénix bleu (Ergoth)
Couleurs: Bleu foncé, blanc
Sphère d'influence: Toute la vie animale et la mer

BRANCHALA, le roi des bardes

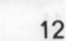
Autres noms: Maître des Chants (Goodlund), Astra (Qualinesti), Astarin (Silvanesti), Bran (Ergoth)
Symbole: Harpe de barde, flûte (Goodlund, Qualinesti, Silvanesti)
Couleurs: Jaune, vert
Sphère d'influence: Elfes, kenders, forêts, musique

Branchala apparaît sous la forme de ceux auxquels il rend visite. Il est considéré comme le dieu le plus important des elfes et des kenders.

SOLINARI

Autres noms: Solin (Ergoth), Oeil-blanc (Goodlund, Balfor), Oeil de Dieu (Thorbardin), Disque d'Ivoire (Highlo)
Symbole: Cercle ou sphère de couleur blanche
Couleurs: Blanc, argent
Sphère d'influence: Magie bénéfique

Solinari est la lune blanche de Krynn. L'influence de la magie bénéfique va et vient selon sa position dans les cieux.





LES DIVINITES DU MAL

LA REINE DES TENEBRES

Autres noms: Reine-dragon (Istar, Silvanesti, Ergoth), Celle aux Multiples Visages (Highlo), Mai-tat (Tarsis), Nilat la Corruptrice (Mur de glace), Tamex le Faux Métal (Thorbardin), Takhisis (armées-dragons)
Symbole : Croissant noir
Couleur : Noir
Sphère d'influence : Nuit, dragons maléfiques, haine

La Reine des Ténèbres est adorée par les grands maîtres-dragons, les draconiens et leurs alliés humains.

SAGONNAS

Autres noms : Argon (Istar, Ergoth), Celui Apporte le Feu (Highlo), Misal-Lasim (Tarsis), Gonnas l'Obstiné (Mur de glace), Sargonax le Façonneur (Thorbardin), Kinthalas (Silvanesti), Kinis (Qualinesti)
Symbole : Condor rouge stylisé, également un poing rouge (Thorbardin, Istar)
Couleurs : Rouge, noir
Sphère d'influence : Déserts, volcans, vengeance, feu

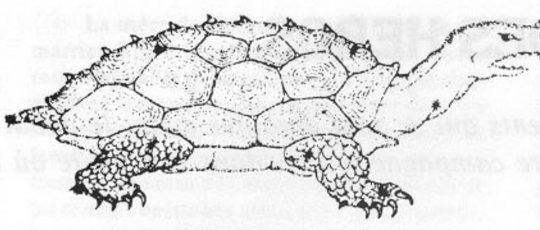
MORGION

Autres noms : H'rar (Ergoth, Istar), Gormion (Tarsis), Morgi (Mur de glace), Morgax le Seigneur de la Rouille (Thorbardin)
Symbole : Capuche avec deux yeux rouges, également une hache renversée (Thorbardin) ou une griffe de rat (Highlo)
Couleurs : Brun foncé, noir,
Sphère d'influence : Maladie, putréfaction, épidémie

Les adeptes de Morgion se rencontrent dans des lieux de culte obscurs et se montrent très secrets sur tous les sujets.

CHEMOSH

Autres noms : Aeleth (Ergoth), Dron des Profondeurs (Tarsis), Chemos Joton (Mur de glace), Khemax (Thorbardin)
Symbole: Crâne jaune
Couleur: Jaune pâle
Sphère d'influence: Tous les morts-vivants



Les adeptes de Chemosh portent généralement des masques en forme de crâne blanc et une robe noire.

ZEBOIM

Autres noms: Rann (Ergoth), Zyr (Tarsis), Zebir Jotun (Mur de glace), Bhezomiax (Thorbardin)
Symbole: Carapace de tortue
Couleurs: Vert, rouge
Sphère d'influence: La mer, races aquatiques de morts-vivants

Zeboim se traduit par "Reine des Mers" à la fois à Ergoth et à Tarsis. Zeboim est inconnue de la plupart des races des nains.

HIDDUKEL

Autre nom: Aucun
Symbole: Plateaux de balance brisés
Couleurs: Rouge, blanc cadavérique
Sphère d'influence: Démons, âmes damnées

Hiddukel est un magouilleur qui fait le commerce des âmes. Il contrôle toutes les richesses mal acquises de par le monde, dont il se sert pour corrompre les humains avides. Il est le patron des hommes d'affaires malhonnêtes.

NUITARI

Autre nom: Aucun
Symbole: Cercle ou sphère de couleur noire
Couleur: Noir
Sphère d'influence: Magie noire

Nuitari est la lune noire de Krynn. Son existence n'est connue que des astrologues, navigateurs, magiciens et autres individus qui observent le ciel, car elle est uniquement visible quand elle occulte des étoiles et des planètes. L'influence de la magie noire va et vient selon sa position dans le firmament.

LES DIVINITES DE LA NEUTRALITE

GILEAN

Autres noms: Gilean le Livre, le Voyageur Gris, le Sage, la Porte des Ames
Symbole: Livre ouvert
Couleur: Gris
Sphère d'influence: Connaissance

Gilean tient un livre, le Tobril, lequel contient la totalité de la connaissance que détiennent les dieux. La vérité toute entière se trouve dans cet unique ouvrage - mais certains chapitres sont scellés.

SIRRION, la flamme gracieuse

Autres noms: l'Alchimiste, le Maître du Feu
Symbole: Feu multicolore
Couleurs: Rouges chatoyants, jaunes
Sphère d'influence: Flammes

REORX, le forgeron

Autre nom: Aucun
Symbole: Marteau de forge, marteau de nain (Thorbardin)
Couleurs: Gris ardoise, rouge
Sphère d'influence: Nains, armes, technologie

Les humains ont tendance à représenter ce dieu comme l'écuyer ventripotent de Kiri-Jolith, mais les nains et les gnomes le considèrent comme la divinité la plus importante. Reorx forgea l'univers avec son marteau. Il a également forgé la Pierre Grise de Gargath, devenant ainsi le père des gnomes, des nains et des kenders.

CHISLEV

Autre nom: Aucun
Symbole: Plume
Couleurs: Brun, jaune et vert
Sphère d'influence: Nature

Chislev est la nature incarnée. Un grand nombre de créatures animées en bois le/la servent, transmettant ses voeux dans le monde connu.

ZIVILYN

Autres noms: l'Arbre du Monde, l'Arbre de la Vie (Qualinesti, Silvanesti)
Symbole: Grand arbre vert ou or, parfois un arbre des vallées
Couleurs: Vert, or
Sphère d'influence: Sagesse

On dit que Zivilyn existe dans tous les temps et sur toutes les terres; il possède la totalité de la sagesse de tous les plans d'existence. Il est la contrepartie de Gilean, le dieu de la connaisssance.

SHINARE

Autres noms: l'Ailé, maître d'or, liberté qui marche
Symbole: Aile de griffon
Couleurs: Or, argent, brun
Sphère d'influence: Argent, richesse

Saint patron des marchands et du commerce, Shinare est un dieu qu'affectionnent particulièrment les nains.

LUNITARI

Autres noms: Luin (Ergoth), Oeil-Rouge (Goodlund), Chandelle nocturne (Thorbardin)
Symbole: Cercle ou sphère de couleur rouge
Couleur: Rouge
Sphère d'influence: Magie neutre, magie d'illusionniste

La totalité de la magie neutre et des sorts d'illusionnistes est régie par Lunitari, la lune rouge. L'influence de la neutralité et de l'illusion va et vient selon sa position dans le firmament.

LA RENCONTRE DES HEROS

Le récit qui suit narre les événements qui se sont déroulés avant le début du jeu de DRAGONLANCE. Laissez ceux qui participent à votre campagne le lire, dans la mesure où leurs personnages ont "vécu" les faits qui s'y déroulent.



SILEX

Tout a commencé avec Silex.

Silex était un nain des collines originaire des pentes sauvages de la chaîne des Kharolis. Plusieurs siècles plus tôt, son père se battit dans les guerres des Portes de Nains contre les nains des montagnes de Thorbardin. Les deux armées furent simultanément oblitérées au cours de la dernière bataille de cette guerre, et les nains des montagnes condamnèrent à jamais les portes de Thorbardin. Les nains des collines, leur royaume anéanti, connurent un sort plus terrible encore: ils se retrouvèrent fragmentés en clans minuscules. Silex grandit dans la pauvreté de ces montagnes et y apprit l'art de travailler le métal. Atteignant l'âge adulte, il s'en alla de par de monde pour y exercer son métier. Il imagina secrètement qu'il serait un jour à même de revenir, riche et puissant, pour réunifier les siens.

Silex finit par aboutir à Solacium et, dans la mesure où cette minuscule bourgade se trouvait à proximité des principales routes de commerce (et possédait une des meilleures auberges du monde connu), y installa son nouveau foyer. Il entreprit de nombreux voyages alentour, car son art et son habileté étaient très demandés. Il devint l'un des rares nains à être accepté comme visiteur dans le royaume elfique de Qualinesti.

Silex a toujours été très apprécié des enfants, et les enfants de race elfe ne firent pas exception à cette règle. Le nain fabriqua des jouets amusants et ingénieux. Un des jeunes garçons qui observa le travail du nain était un demi-elfe du nom de Tanis, pupille de l'Oracle des Astres, qui veillait aux destinées de Qualinesti. Silex se prit particulièrement d'amitié pour cet enfant, sentant en lui quelques unes des qualités qu'il possédait lui-même.

TANIS

Tanis avait le sentiment de ne pas avoir sa place dans la société des elfes, en grande partie parce qu'il était à demi humain. Il ressentait très nettement les différences qui existaient entre lui et sa famille elfe - peut-être encore plus nettement que les elfes eux-mêmes. Son tourment intérieur augmenta au fur et à mesure qu'il avançait en âge. Il ne parvint plus à supporter cette situation quand Laurana, fille de l'Orateur des Astres, tomba amoureuse de son ami d'enfance et lui demander de l'épouser. Tanis, conscient des ennuis que cela provoquerait, n'était pas sûr de ses propres sentiments envers Laurana. Pour cette raison, il décida de quitter Qualinesti et n'en apprendre plus sur son côté humain. Il se rendit à Solacium pour rendre visite à son vieil ami Silex.

Tanis arriva à Solacium une vingtaine d'années avant le début de la grande aventure des Compagnons de l'auberge. Approximativement âgé de quatre-vingt ans, il n'était encore qu'un jeune individu selon les normes de la race des elfes.

Silex l'accueillit à bras ouverts car il manquait de compagnie. Il emmena le jeune demi-elfe dans un de ses déplacements professionnels et Tanis s'y montra fort utile pour tenir son livre de comptes, encaisser les créances passées et tenir le nain loin des tavernes. Tanis divertit les riches clients avec des récits et des chansons elfiques. Les affaires reprirent et Silex fit rapidement de Tanis un associé.

KITIARA

Coincidant à peu près avec l'arrivée de Tanis à Solacium, une jeune fille de treize ans quittait cette bourgade pour s'en aller chercher l'aventure. Cette brillante adolescente se nommait Kitiara.

Elle avait pour père un guerrier imposant, à la beauté énigmatique, qui descendait d'une noble famille du nord. Incapable de rouver la paix de l'âme en vivant dans son foyer, il avait erré loin de sa terre natale, louant son épée à quiconque acceptait d'en payer le

prix demandé. Jamais son bonheur ne fut plus grand qui lorsqu'il combattait pour une cause ou une autre. "L'épée est puissance et l'épée est vérité", disait-il.

Sa philosophie était peut-être responsable de sa mésentente avec les siens. Certains affirmaient (mais jamais devant lui) qu'il avait commis quelque terrible action qui avait contraint sa famille à le rejeter. Quelle qu'en ait été la raison, il était de notoriété publique qu'il n'était pas le bienvenu sur ses propres terres bien que, de temps à autre, il reçut de l'argent des siens.

Il joua avec l'affection des femmes durant ses pérégrinations, jusqu'à ce qu'il ait le malheur de tomber éperdument et passionnément amoureux d'une jeune femme, fragile et délicate, dans le sud. Il la persuada de s'enfuir avec lui. La chose fut facile, car elle était rêveuse, visionnaire et romantique. Le beau guerrier représentait tout ce dont elle avait jamais rêvé.

Il l'épousa et ils s'installèrent à Solacium - où personne ne le connaissait - pour y vivre un certain temps sur les richesses qu'il avait amassées. Ils eurent un enfant, une fille.

Au fur et à mesure que sa fortune diminuait, le guerrier déserta fréquemment son foyer pour combattre au service de quiconque pouvait le payer. Il revint de moins en moins souvent chez lui, car il savait que son épouse ne lui donnerait jamais un garçon. Son affection était réservée à sa fille et il lui enseigna l'existence d'un soldat - la seule qu'il connût.

Le guerrier entraîna sa fille à exceller dans les disciplines militaires. A sept ans, Kitiara assista à sa première bataille. Son père coupa les boucles de sa chevelure noire et la présenta comme son fils. L'adresse de Kitiara, même à un âge aussi jeune, lui valut les louanges des guerriers plus vieux et expérimentés. Elle adorait la vie des campements. Le spectacle de la bataille l'exalta. Son père fit comprendre trois choses à son jeune enfant: ne pas faire de quartier au combat, vaincre à tout prix et la puissance est l'unique vérité en ce bas-monde.

Son père décida un beau jour de quitter sa femme et sa famille, car la soif de bataille et d'aventure dans des contrées lointaines coulait avec force dans ses veines. Ne ressentant plus rien pour lui depuis longtemps, son épouse accepta de le dégager des obligations leur mariage. Toutefois, avant son départ, il emmena sa fille à l'écart et, en secret, lui fit la description d'armoiries royales. Il s'agissait des armoiries de sa famille, avoua-t-il. Si elle se trouvait un jour dans le besoin, il lui serait possible de partir vers le nord et de rechercher ceux qui lui étaient apparentés. Il avertit l'adolescente qu'ils ne feraient peut-être pas preuve de gentillesse à son égard, mais les liens familiaux étaient solides et ils ne la repousseraient pas.

Kitiara se fit le serment qu'elle rechercherait sa famille à la seule condition qu'elle puisse leur montrer qu'elle n'avait rien à leur envier. Calmement, sans pleurer, elle dit au-revoir à son père. A compter de cette date, elle garda les cheveux courts en préparation du jour où elle deviendrait un guerrier à son tour. Le père de Kitiara l'avait recommandée à un excellent escrimeur de Solacium. La jeune fille continua de s'entraîner.

La mère de Kitiara ne tarda pas à se remarrier. Elle fit un choix sage cette fois: un forestier aimable et travailleur, un homme simple avec le don de voir profondément dans les coeurs. Il aimait, chérissait et comprenait sa femme. Son comportement bizarre, avec ses transes, ne cessa pas, mais il prit soin d'elle et lui rendit l'existence aussi aisée que possible. Leur manque d'argent était pour lui une source continuelle de souci. Il s'entendait mal avec sa belle-fille, mais il avait prévu cette situation depuis le premier jour et faisait preuve de suffisamment d'intelligence pour savoir que ce qu'il avait de mieux à faire avec Kitiara consistait à la laisser tranquille.

CARAMON ET RAISTLIN

Quand Kitiara atteignit l'âge de huit ans, sa mère donna le jour à des jumeaux. L'un était un bébé sain et vigoureux, mais l'autre manqua mourir à la naissance. La mère fut gravement malade durant plusieurs mois après la naissance de ses fils. Leur père fut contraint de travailler nuit et jour pour nourrir sa famille. Le voisinage les avait toujours évités. En conséquence, c'est à Kitiara qu'échut le devoir de s'occuper des nourrissons - notamment le plus faible. La jeune fille accepta ce défi.

La première bataille que Kitiara eut réellement à livrer fut contre la mort. Le jumeau chétif s'affaiblissait de jour en jour. Il n'y avait point de clercs avec des talents de guérison dans ce monde. Mais Kitiara était déterminée à remporter cette lutte et, alors que les autres avaient abandonné tout espoir, elle veilla sur le bébé, l'obligeant à vivre par la seule force de sa volonté. Elle fut victorieuse: l'enfant survécut.

Les jumeaux furent baptisés Caramon et Raistlin.

La mère des enfants se rétablit mais, après cette épreuve, demeura faible et fragile tant dans son esprit que dans son corps. Elle fut heureuse de laisser sa fille élever les garçons. Kitiara trouvait plaisir à son rôle de mère suppléante pour ses frères. Elle espérait disposer de deux guerriers qui feraient de parfaits lieutenants pour ses fonctions de commandement - mais elle découvrit que seul l'un des deux était assez vaillant pour subir l'entraînement d'un combattant. Il s'agissait de Caramon, le premier né des jumeaux. Raistlin, celui qui avait failli mourir, continuait à être chétif et souffreteux. Quelques passes avec son frère et les vieilles épées en bois de Kitiara suffisaient à l'épuiser, le faisant littéralement suffoquer. La demi-soeur de douze ans réfléchit longuement et durement quant à ce qu'elle pourrait faire pour offrir à son petit frère un talent à même de compenser sa faiblesse. Mais c'est son beau-père qui découvrit la clef qui ouvrirait l'avenir de Raistlin.

Un jour, alors que les jumeaux avaient presque cinq ans, il les emmena à une fête de village. Ils y virent un illusionniste local, nommé Galant. Malgré son manque de maîtrise, il pouvait se produire avec succès dans les agglomérations de petite taille. Il accomplit des tours de passe-passe et quelques sorts magiques véritables. Epoustouflé, Caramon le regarda buche bée durant quelques instants, avant que son attention ne se porte ailleurs. Mais Raistlin s'assit en silence, sans bouger, totalement absorbé par le spectacle. Caramon s'éloigna pour goûter à d'autres plaisirs de la fête, mais Raistlin demeura tute la journée près de l'illusionniste, contemplant son spectacle à de multiples reprises. Lorsque, le soir venu, la famille retourna à la maison, le forestier fut abasourdi de voir son jeune fils réussir à la perfection chacune des manipulations de l'illusionniste.

Le forestier et sa belle-fille se rendirent immédiatement compte tous deux que la magie était la chance de Raistlin. Heureusement pour l'enfant, le forestier n'emmena pas son fils auprès de l'illusionniste Galant. Au lieu de cela, il l'emmena auprès d'un Maître Mage fort réputé qui vivait non loin de Solacium. Ce mage dirigeait une école prestigieuse, attirant des élèves dans toute la région de Havre/Solacium.

Le Maître ne fut nullement stupéfait par le garçon. Raistlin était un de ces enfants qui mettent les adultes terriblement mal à l'aise. Il ne parlait que rarement, mais passait fort longtemps à fixer les gens, comme pour lire leurs pensées. Il possédait une mémoire phénoménale et se montrait capable de réciter des histoires longues et complexes après les avoir entendues une seule fois. Il était assez bon en arthmétique - notamment quand il était question d'argent. Le Maître découvrit aussi que Raistlin avait hérité de nombre des dons psychiques de sa mère, bien qu'il soit incapable de les contrôler ou de les canaliser. Mais, rapporta le Maître au forestier, alors que ces capacités étaient toutes à porter au crédit de l'enfant et indiquaient qu'il était extrêmement intellignet, cela ne signifiait pas nécessairement qu'il était fait pour l'astreignante étude des arcanes magiques. Primo, sa santé fragile représentait une sérieuse contre-indication. En outre, le Maître n'aimait pas particulièremet l'enfant, mais il tut ceci au père de Raistlin.

Alors qu'ils parlaient tous deux, ils s'aperçurent soudain que Raistlin n'était plus dans la pièce. Partant à sa recherche, ils le découvrèrent confortablement installé dans la bibliothèque du Maître, un énorme tome ouvert sur les genoux. Le Maître fronça les sourcils.

"Il est interdit de jouer avec ces livres," dit-il d'un ton sévère.

Raistlin leva sur lui d'immenses yeux noirs qui paraissaient démesurés pour son petit visage palôt.

"Je ne joue pas avec celui-là, répondit-il calmement. Je suis en train de le lire."

Le Maître en eut le souffle coupé.

"C'est impossible, affirma-t-il. Il faut des années d'apprentissage avant de lire la magie."

Le garçonnet haussa les épaules et commença à lire les mots cabalistiques à haute voix.

"Assez" s'écria le Maître, craignant que l'enfant ne conjure par mégarde un démon dans sa bibliothèque.

Et c'est ainsi que Raistlin fut accepté commé élève.

Kitia avait alors treize ans. Constatant

que Raistlin apprenait finalement des talents qui lui profiteraient plus tard (et qui éventuellement lui profiteraient, à elle) et voyant Caramon devenir plus grand et plus fort que les autres gamins de son âge, elle décida que sa responsabilité envers ses frères était désormais caduque. Kitiara enpaqueta ses affaires et s'en alla.

TASSLEHOFF

Au cours de la même semaine qui vit le départ de Kitiara, un kender de dix-huit ans, nommé Tasslehoff Racle-Pieds, arriva à Solacium. Son sac était bourré de cartes, certaines superbes et enluminées, d'autres tracées de sa propre main. Tas arrivait au terme de sa "soif d'errance." A un moment donné de leur vie, les kenders ressentent tous un besoin impérieux de voyager et de "tracer la grande carte de toutes les contrées." Aucun kender, en proie à sa "soif d'errance," n'a encore achevé un seul plan complet de ses pérégrinations. La carte de Tasslehoff été brouillée (prétendait-il) du fait d'un infortuné incident avec un anneau de téléportation qui, sans prévenir, le transportait à chaque fois dans des régions inconnues. Nul n'a jamais vu l'anneau - ou d'ailleurs cru la moindre bribe de son histoire.

Tous savaient uniquement qu'il était originaire de quelque part dans l'Ergoth septentrional et appartenait au clan d'Hermine des kenders.

Tas quitta le foyer familial, muni de tout ce que ses parents jugeaient indispensable à la survie d'un kender de par le vaste monde. Outre ses cartes (à l'instar de tous les kenders, Tas adorait les cartes), il portait un rouleau de corde solide, son bâton à braillance et une seconde besace remplie de choses diverses et variées dont il s'était porté "acquéreur" depuis sa plus tendre enfance. Car, tout comme la majorité des kenders, Tas est un "manipulateur" (l'emploi du terme de "voleur" est considéré comme un grossier manque de savoir-vivre).

Tasslehoff arriva à Solacium alors que le festival du printemps battait son plein. La saison des voyages venait juste de commencer et Silex, qui avait travaillé dur durant tout l'hiver à la préparation de sa tournée dans le sud, présentait ses marchandises à la vue de tous. Déambulant près de l'étal du nain, Tas s'arrêta pour admirer son ouvrage (à l'instar de tous les kenders, il savait reconnaître du travail de bonne facture quand il en voyait). Un bracelet de cuivre attira le regard du kender. Il était magnifique. Tas fut enchanté. Il regarda autour de lui. Tanis, qui ne prenait en temps normal aucune part à la vente des marchandises, prenait son petit déjeuner à l'auberge du Dernier Refuge. Silex avait disparu à l'arrière de sa tente pour apporter d'autres objets. Il y avait personne alentour.

Tasslehoff essaya le bracelet. Il lui allait à la perfection - il avait manifestement été fabriqué pour lui. Il bougea le bras dans un sans, puis dans un autre, admirant les reflets de lumière sur le cuivre du bracelet. Il regarda à nouveau autour de lui, cherchant le propriétaire de l'étal dans l'intention de lui en demander le prix. Il n'y avait personne. "Parfait, songea le kender, je reviendrai plus tard" et il s'en alla. Comble de malheur, il lui était totalement sorti de l'esprit d'ôter le bracelet.

Tas avait à peine fait quelques pas quand il s'immobilisa. Une agitation des plus violentes venait d'éclater dans son dos. Tournant les talons pour voir ce qui pouvait bien se passer, il se retrouva face à face (enfin, c'est une façon de parler: le bord du chapeau de Silex Forgefeu lui arrivait à hauteur du menton) avec un nain rougeaud qui vociférait quelque chose contre les voleurs et ameutait les gardes. Tas contempla le nain avec stupeur, s'interrogeant sur la raison de toute cette perturbation. Le kender regarda même autour de lui, dans l'espoir de découvrir le voleur. Ce geste parut décupler la fureur du nain. Silex avança d'un pas décidé, s'empara du bras du kender et, dans ses efforts pour rentrer en possession de son bracelet, faillit l'arracher en le tordant.

Tanis revint de l'auberge pour découvrir un grand nombre de curieux massés autour de l'étal de Silex Forgefeu. Ce n'était pas le genre d'attroupement qu'il aimait voir. Entendant les rugissements du nain, il poussa un profond soupir avant de fendre la foule des badauds. Il découvrit son associé apparemment sur le point de rosser un Kender à priori innocent.

Tanis prit en charge les opérations. Sans perdre une seconde, il tira Silex de force derrière l'étal. Le kender lui emboîta le pas. Ceci était beaucoup plus drôle que tout ce qu'il avait vécu depuis longtemps. Silex hurla quelque d'inintelligible et désigna le bras du kende.

"Oh, ce bracelet-LA," déclara Tas en roulant de grands yeux.

Il comprit enfin. Il n'avait véritablement pas la moindre intention de voler le bracelet. Il s'était juste éloigné avec nonchalance, oubliant de l'enlever. Se retenant difficilement de s'effondrer de rire, Tanis apaisa son associé. Silex accepta de mauvaise grâce l'explication de Tasslehoff.

"Tu ne connais rien aux kenders", gronda le nain à Tanis.

Il menaça Tas du poing, mais le kender lui répondit d'un sourire.

Tanis raconta à Silex qu'il venait d'entendre parler d'un nouveau chemin vers le sud et qu'il désirait vérifier cette information avant qu'ils ne se mettent en route.

"Nouveau chemin ? dit gaiement Tas. Je possède justement une carte..."

Le kender plongea la main dans sa besace et tira une carte, en entraînant un vingtaine d'autres en même temps, les éparpillant toutes sur le sol. Commençant à les trier, Tanis fut ébahi par ce qu'il vit. Il y avait des cartes de contrées dont il n'avait jamais entendu parler. Des cartes de territoires qui paraissaient familiers, mais différents. Celles-ci, songea-t-il, datait d'avant le Cataclysme. Tas et lui se retrouvèrent rapidement en pleine discussion tandis que Silex Forgefeu, au comble de la fureur, trépignait dans la tente. Avant que le nain n'ait compris ce qui se passait, Tassehoff Racle-Pieds était devenu un compagon de voyage.

KITIARA REVIENT

Kitiara revint de son premier voyage au bout de deux mois environ. La peau hâlée, plus robuste, elle avait grandi. Elle ne souffla pas un mot de l'endroit où elle était allée, mais donna à son beau-père de l'argent qui paierait pour son logis et son couvert tant qu'elle choisirait de rester dans sa demeure. Elle était désormais armée d'une épée courte - une véritable épée - et portait un petit bouclier. Un jour qu'il observait de près son arme, Caramon fut intimidé en découvrant du sang coagulé près de la garde. Il l'interrogea à ce sujet, mais il haussa simplement les épaules et esquissa un sourire. Elle lui avait également rapporté une véritable épée et lui apprit comment s'en servir.

Kitiara se montra satisfaite par la force et l'adresse de son frère, mais elle le fut moins par sa personnalité. Caramon avait la détestable et sentimentale habitude d'aider un adversaire à se relever après l'avoir fait tomber. Un beau jour, Caramon et Kitiara croisèrent en ville des brutes qui bousculaient Raistlin. Curieuse de voir comment Caramon se comportait, Kitiara resta en arrière. Le jeune homme, à la stature imposante, attaqua sans perdre une seconde, étendit raide un des garçons et regarda les autres détaler avec satisfaction. Il pivota sur ses talons, espérant les louanges de Kitiara. Au lieu de cela, elle lui décocha un regard courroucé.

"Pourquoi les as-tu laissés s'enfuir? demanda-t-elle en aidant Raistlin à se redresser et essuyant le sang qui maculait sa figure. Regarde ce qu'ils ont fait à ton frère Tu aurais dû les poursuivre et le leur faire payer, à chacun d'entre eux !

- (Caramon en resta bouche bée. Puis il la referma et sourit.) Ah, ces balourds ne pensaient pas à mal, expliqua-t-il. Ce sont mes amis. Je leur parlerai et les forcerai à s'excuser auprès de Raistlin. Et nous pourrons tous jouer ensemble comme avant.

Il s'en alla en sifflotant avec entrain.

Les années passèrent. Kitiara entreprit de mystérieux voyages, revenant toujours avec de l'or et des bijoux, sans oublier le récit de ses périples. Quand elle eut vingt-quatre ans, elle revint pour découvrir sa mère et son beau-père tous deux décédés. Le forestier avait trouvé la mort dans un terrible accident, en tombant du haut d'un arbre des vallées. La mère de Kitiara était entrée dans une de ses étranges transes et elle n'en était jamais resortie. Elle mourrut à petit feu, refusant de boire et de manger.

Les frères étaient âgés de seize ans. Grâce à la négligence dont avait fait preuve leur mère sans y penser malice, ils étaient capables de subvenir seuls à leurs besoins. Ils furent toutefois fort heureux de voir leur demi-soeur.

Bien que pensant que le Maître se montrait trop lent et tatillon, Raistlin avançait de manière satisfaisante dans ses études. Il s'ennuyait fréquemment en classe et ne se donnait même pas la peine de dissimuler ses baillements. Il se savait supérieur aux autres garçons de son âge, à la fois en intelligence et en dextérité. Incapable de participer à leurs jeux brutaux et rudes, il n'avait rien en commun avec eux. Il lui fallait conserver toutes ses forces pour étudier.

Raistlin fut une cible facile pour tous les garçons qui aimaient faire étalage de leurs muscles (quand Caramon n'était pas dans les environs) et cela forgea l'unique caractérique susceptible de racheter les défauts de cet enfant peu sympathique: une haine profonde et éternelle pour ceux qui usent de la force pour martyriser les faibles. Le jeune jeteur de sorts était animé d'un vif sentiment de justice, qui allait de pair avec le sens du bien dont bénéficiait son frère. Tous ceux qui se trouvaient en difficulté découvrirent qu'ils pouvaient toujours compter recevoir l'aide des jumeaux. Les poings de Caramon et les tours secrets de Raistlin pouvaient résoudre n'importe quel problème. Les frères jouissèrent rapidement de respect et d'admiration parmi les habitants de Solacium. Caramon était beau et populaire. Et, tandis que peu de gens aimaient ou faisaient confiance à Raistlin, ils toléraient le magicien par égard pour son frère - les jumeaux étaient rarement séparés. Les talents magiques de Raislin lui valurent un respect grandissant.

Malheureusement, le don de Raistlin lui causait souvent des ennuis. En dépit de l'héritage qu'avaient reçu les deux frères en argent et en biens, ils étaient loin d'être riches. Caramon chassait pour leur nourriture et entreprenait divers petits travaux. Raistlin accomplissait des tours de conjuration pour de l'argent - ce qui était contraire à tous les règlements de son école.

TASSLEHOFF A LA RESCOUSSE

Tasslehoff se promenait un jour dans Solacium quand il remarqua un grand nombre de gens assister à un quelconque spectacle. Toujours curieux, Tas s'approcha d'un pas tranquille pour voir ce qui se passait. Il découvrit un adolescent qui accomplissait d'excellents tours d'illusionnistes, à qui les curieux lançaient des pièces dans un chapeau à ses pieds.

Tout comme le reste de l'attroupement, Tas appréciait le spectacle quand, tout à coup, un vénérable vieillard à barbe blanche, vêtu de robes richement brodées, fendit la foule et attrapa le jeune jeteur de sorts par l'épaule.

"Comment oses-tu exhiber tes talents pour de l'argent? s'écria l'individu en secouant son élève. Tu vas ruiner la réputation de mon école !"

Le visage du garçon s'assombrit. Tas se sentit désolé pour l'adolescent, affligé d'une frêle silhouette. Le kender savait reconnaître un Maître Mage quand il en voyait un et décida de créer une diversion en subtilisant subrepticement le sac du mage renfermant ses composantes de sortilèges.

"Ici, passe-le moi" hurla un costaud au premier rang de la foule.

Tas se retourna et vit un adolescent qui paraissait être le jumeau de l'apprenti magicien. Il lui lançan le sac avec joie. Le mage, faisant volte-face dans une envolée de ses amples vêtements, explosa de rage quand il vit le kender, exigeant de savoir pour quelle raison Solacium était en passe de devenir le refuge de tous les rebuts de la société.

Tas et son comparse commençaient tout juste à s'amuser lorsqu'un adolescent plus âgé, à la stature imposante, sortit des rangs des badauds, enleva le sac des mains de Tasslehoff et le rendit au Maître avec une courbette et des excuses. Le jeune jeteur de sort s'était repidement fondu dans la foule. Le Maître parut l'avoir oublié. Il s'empara du sac en grommelant et s'en alla d'une pas vif.

"Bon sang, Sturm, tu as tout gâché", déclara l'adolescent musclé sur un ton-enfant.

Sturm, le garçon plus vieux, était âgé d'une vingtaine d'années, grand, svelte et bien-bâti. Sur ses traits se lisaient une expression sérieuse et grave, donnant à penser qu'il portait toute la misère du monde sur ses épaules.

Le robuste jumeau se nommait Caramon, apprit Tasslehoff. Le jeteur de sorts était son frère, Raistlin, et le patronyme complet du jeune homme solennel était Sturm Vivelame. Caramon serra chaleureusement des mains, Sturm s'inclina gravement et le jeteur de sorts resta silencieux après un bref remerciement. Raistlin dévisagea Tas avec des yeux qui semblaient se repaître de l'âme du kender. Grande fut la curiosité de Tas pour ces adolescents, notamment les jumeaux - l'un si ouvert et amical, l'autre si sombre et secret. Il se surprit à se poser également des questions sur le jeune homme impassible, qui possédait un air de noblesse. Il était évident qu'il n'était pas originaire de Solacium. Tas les invita chez lui pour y faire la connaissance de son nain.

Tanis était absent, en visite à Qualinesti. Le demi-elfe ressentait périodiquement le besoin de rentrer auprès de ceux qui l'avaient élevé, en dépit du fait il était toujours triste d'y aller. Silex était seul. Au moment où Tas fit son apparition avec ses nouveaux amis, il grommella avec sarcasme que deux adolescents représentaient des compagnons idéaux pour le kender. Le nain leur servit malgré tout un délicieux souper et fit s'installer tout le monde autour du feu pour les entendre faire leurs confidences sur leur existence, finissant par apprécier autant a soirée que Tasslehoff.

C'est Caramon qui parla pour son frère et lui, décrivant leur soeur, leurs parents disparus et leur vie quotidienne avec force détails. Son frère resta blotti près des flammes, se renfrognant de temps à autre lorsque Caramon révélait un fait trop intime.

STURM VIVELAME

Le garçon plus âgé, Sturm, surprit aussi bien le nain que le kender en annonçant d'un ton grave qu'il était le fils d'un célèbre chevalier de Solamnie. Tas et Silex échangèrent un regard. Les chevaliers étaient tombés en disgrâce dans le nord. Sturm les regarda comme s'il connaissait parfaitement leurs pensées, et releva fièrement la tête. Son père était un chevalier dans les veines duquel coulait un sang pur et honnête, leur expliqua le jeune homme. Il avait fait partir Sturm - son unique enfant - et sa mère à Solacium pour échapper aux troubles qui secouaient le nord. Ce n'était qu'une question de temps, songeait Sturm avec certitude, avant que son père ne l'envoie chercher.

Sur ces mots, Caramon poussa Raistlin du coude et tous deux jetèrent un regard entendu vers Sturm.

"Son père n'a pas donné la moindre nouvelle depuis plusieurs années", chuchota Caramon de façon fort peu discrète. Raistlin tança le manque de politesse de son frère d'un mouvement de la tête et Sturm rougit jusqu'aux oreilles. Remarquant que son kender d'ami à la curiosité insatiable s'apprêtait à poser une question embarassante, Silex changea rapidement de sujet. Silex s'enquit de leur entraînement de guerrier. Sturm et Caramon bondirent aussitôt sur leurs pieds, impatients de prouver leur adresse. Ils prirent part à un tournoi de lutte amical avec le nain qui se termina par quantité de meubles renversés et de vaisselle brisée. Voyant que Raistlin regardait les autres enfants avec envie, Tas lui demanda d'accomplir de nouveaux tours. La soirée s'acheva dans la gaité et les jeunes hommes devinrent des habitués de la demeure du nain.

TANIS A LA RESCOUSSE

Une nuit, de retour de Qualinesti, Tanis dormait du sommeil du juste lorsqu'un cri effrayant le réveilla en sursaut et lui fit dégainer son épée. Se précipitant dans l'obscurité, il tomba sur une jeune femme aux prises avec un groupe de hobgobelins. Tanis bondit à sa rescousse, tuant le dernier bandit. Tanis fut toutefois terriblement étonné quand la jeune femme, folle de rage, se retourna contre lui. Le demi-elfe recula d'un pas tandis qu'elle l'admonestait dans un langage qu'il n'avait pas entendu depuis son séjour dans une caserne de Pax Tharkas.

"J'avais la situation parfaitement en main, enrageait-elle. Comment avez-vous osé gâcher mon plaisir ?"

Tanis, sans cesser de reculant alors qu'elle maniait son arme avec une précision mortelle, affirma qu'il avait entendu des cris.

"Bien sûr ! répondit-elle en désignant le cadavre d'un hobgobelin fiché à un arbre avec une dague. Cette vermine a gueulé un peu avant d'expirer".

Tanis trébucha sur une racine. La jeune femme fut sur lui en un éclair, mais sa colère s'était transformée en admiration pour le demi-elfe à la fière allure. Tanis fut absolument fasciné par cette femme, à la beauté sauvage et ténébreuse. Leur affrontement se mua en une lutte amicale dans les feuilles mortes - la lutte devint encore plus amicale tandis que s'écoulait la nuit - et l'existence de Tanis s'en trouva à jamais changée.

LE VOYAGE EN BATEAU

Attendant le retour de Tanis avant de commencer son périple, Silex fut désagréablement surpris de découvrir que Caramon et Sturm, malgré leurs talents d'excellents bretteurs, ignoraient tout de l'existence dans les bois. Tasslehoff et lui avaient organisé une expédition dans la nature. Au début, leur intention était d'emmener uniquement Caramon et Sturm, mais Caramon refuse de partir sans

son frère. Raistlin implora de venir avec eux afin de pouvoir ramasser les feuilles et herbes dont il se servait comme composantes pour ses sorts. L'expédition fut un immense succès jusqu'à ce que Tas suggère un petit voyage en bateau. Le kender "emprunta" un esquif et le groupe s'en alla sur les eaux du lac de Crystalmir. Caramon fit chavirer le bateau en tentant de pêcher un poisson à main nue, faisant basculer tout le monde dans l'eau.

Raistlin, réfléchissant rapidement, remonta à la surface en-dessous de l'esquif et se retrouva en toute sécurité dans la poche d'air formée par le bateau retourné. En revanche, Caramon sombra comme une pierre. Sturm et Tas, tous deux des nageurs accomplis, ne tardèrent pas à retourner le bateau, découvrant par la même occasion Raistlin qui flottait tranquillement à la surface.

Silex plongea à la suite de Caramon. Moult cris, éclaboussures et gargouillements retentirent dans l'atmosphère - suivis par un terrifiant silence. La nervosité qui s'était emparée du kender et de Sturm devint insupportable quand aucun ne resurgit des flots. Ils plongèrent à leur tour. Sturm remonta Caramon, qui toussa et cracha de l'eau, mais il n'en parut rapidement plus. Il considéra tout ceci comme une énorme plaisanterie. Tas découvrit Silex à moitié noyé, prêt à céder à la panique. Les efforts combinés de Tas et Sturm furent nécessaires pour hisser le nain dans le bateau. Ils ramèrent jusqu'à leur campement. Pris de frissons, blotti sous des couvertures, les yeux écarquillés de terreur, Silex était allongé dans le bateau. Les seules paroles qu'ils purent lui arracher fut le vœu de ne plus jamais s'aventurer sur l'eau tant qu'il vivrait.

Kitiara et Tanis revinrent ensemble à Solacium. Tanis était de plus en plus enchanté par cette femme délicieuse, bien qu'il se sentit troublé par ses rêves de puissance et le plaisir qu'elle prenait à combattre. Mais Kitiara parvenait toujours à dissiper ces inquiétudes à l'aide de son charme séduisant. A vingt-quatre ans, elle était devenue remarquablement belle. Ses cheuveux noirs étaient toujours courts. Leurs boucles encadraient son visage et, loin de paraître masculins, lui donnaient une apparence féminine délicate qui ne laissait en rien transparaître sa force - tant que l'on ne regardait pas au fond de ses yeux froids et inflexibles.

Kitiara était devenue un guerrier que son père lui-même aurait admiré. Elle avait acquis une connaissance des tactiques et stratégies de guerre que Tanis jugea impressionnante. Elle ne parlait que rarement de son passé, mentionnant seulement qu'elle avait parcouru de nombreuses régions d'Ansalon, combattant ça et là au service de différents seigneurs. Elle revenait à Solacium, dit-elle, pour veiller sur les progrès de ses petits frères. Elle parla des enfants à Tanis avec une fierté presque maternelle qu'il trouva tout à fait adorable.

Kitiara était plus attirée par Tanis que par tous les hommes qu'elle avait rencontrée jusqu'alors. Tout comme son père, elle était capable de tomber amoureuse avec une folle passion. Contrairement à son père, toutefois, elle était en mesure de dominer sa passion et ne perdait jamais le sens de l'ordre des choses. Elle aimait Tanis parce qu'il était très différent d'elle. Elle admirait ses qualités d'introspection, même lorsqu'elle se moquait de lui pour réfléchir d'abord et agir ensuite.

Tous deux revinrent à Solacium. Après l'avoir divertie avec moult anecdotes sur cette paire peu comune, Tanis emmena Kitiara faire la connaissance de Silex et de Tasslehoff. Ils trouvèrent Silex couché, souffrant d'un refroidissement qu'il avait attrapé dans l'accident lacustre. Ils découvrirent également, à la surprise de Kitiara, ses petits frères et Sturm.

UNE ANNEE IDYLLIQUE

La maladie cloua Silex au lit durant plusieurs mois et il fut incapable d'accomplir sa tournée annuelle. Personne ne s'en inquiéta. Kitiara s'aperçut que Solacium n'était pas aussi ennuyeuse dès lors qu'elle avait Tanis. Kitiara, Tanis, Tasslehoff, Caramon, Raitlin et Sturm devinrent de fidèles amis, et partirent souvent chasser et camper. Tanis leur apprit mille choses au sujet des elfes. Ils organisèrent des batailles pour rire et des épreuves d'adresse. Raistlin poursuivit ses études magiques. Tas leur enseigna quelques tours de "manipulation" qui pourraient s'avérer utiles un jour ou l'autre. Silex resta allité, grommellant sous le prétexte de manquer tout ce qu'il y avait de drôle. Avec l'arrivée de l'hiver, le groupe se réunit quotidiennement à l'auberge du Dernier Refuge. Ils y discutaient avec les voyageurs et échangeaient des anecdotes sur des endroits lointains. Silex ne tarda pas à pouvoir se remettre au travail et commença les préparatifs de son périple annuel.

Des rumeurs de troubles grandissants dans le nord arrivaient jusqu'à eux. Bandits, ogres, gobelins et même des créatures plus atroces encore, se hasardaient dans des zones anciennmment civilisées et attaquaient les voyageurs. Tanis proposa que Silex et lui emmènent Sturm et les jumeaux avec eux comme protection supplémentaire cet été. Une telle entreprise aiguiserait leurs techniques de combat en leur procurant des adversaires bien réels. Silex acquiessa et tous commencèrent leurs préparatifs pour le périple.

Cependant, la soirée qui précédait leur départ, Raistlin et Caramon se rendirent à la demeure de Tanis. Caramon paraissait abattu. Il tenta de parler, mais en fut incapable. Avec une voix glaciale et réservée, Raistlin annonça à Tanis que Kitiara n'était plus là. Elle était partie dans la journée, sans rien dire de l'endroit où elle se rendait. Elle avait chargé Caramon de faire ses adieux à Tanis. Elle le reverrait à l'automne.

LES PREMIERES AVENTURES

Les compagnons se mirent en route le lendemain, commençant ce qui allait être la première de nombreuses aventures qu'ils accompliraient ensemble dans les années à venir. Parfois, Kitiara les accompagnait. Parfois, des mois s'écoulaient sans qu'ils entendent parler d'elle. Au fur et à mesure qu'ils sillonnaient la contrée, ils découvrirent de plus en plus d'indices du mal. Les gens vouaient des cultes à des dieux étranges qui semblaient n'avoir aucun pouvoir. Les clercs s'avéraient être des charlatans. Raistlin trouvait un malin plaisir à exposer ces faux prêtres, maintenant Caramon et Sturm sur le qui-vive tandis que des fanatiques religieux tentèrent à plus d'une occasion de brûler le jeune jeteur de sorts sur un bûcher ou de l'enfermer dans les oubliettes d'une prison.

LES COMPAGNONS SE SEPARENT

Finalement, tout déplacement par la route devint impossible. Les affaires périclitèrent. Silex déclara qu'il allait prendre sa retraite. Les compagnons se réunirent à l'auberge du Dernier Refuge. Chacun d'entre eux savait qu'ils étaient ensemble pour la dernière fois avant de nombreuses années. Sturm, qui avait à présent vingt-quatre ans, fit part de son intention de voyager vers le nord pour y chercher son héritage. Kitiara proposa de l'accompagner, car elle n'était jamais allée dans le nord et souhaitait découvrir cette région. Au plus profond d'elle-même, elle comptait retrouver la famille de son père afin de voir ce qu'ils pourraient faire pour elle.

Raistlin et Caramon avaient tous deux vingt ans. Raistlin était un mage de grande habileté, bien qu'encore trop jeune pour atteindre un haut degré de maîtrise. Consummé par l'ambition de s'élever au sommet de son art, il passait de nombreuses heures à étudier. Il travaillait à un projet secret impliquant un voyage pour son frère et lui.

Caramon haussa les épaules, éclata de rire et déclara qu'il était prêt à partir n'importe où son frère avait l'intention de se rendre, à partir du moment où il aurait de temps en temps l'occasion de cogner quelques crânes de hobgobelins les uns contre les autres.

Kitiara et Sturm invitèrent Tanis à voyager avec eux. Le demi-elfe refusa. Son conflit intérieur augmentait proportionnellement à la profonde attirance qu'il ressentait pour Kitiara. Il était parfaitement conscient que l'amour entre un elfe et un humain ne pouvait s'achever qu'en tragédie, car Kitiara vieillfirait et mourrait tandis que Tanis aurait à peine atteint la force de l'âge. Il espérait qu'en partant seul à l'aventure pendant quelques temps, il parviendrait à faire face à sa destinée, voire même trouver l'aide d'une force externe - peut-être même celle des anciennes divinités. En conséquence, Tanis déclara qu'il allait remplir une mission qui lui était chère: dénicher une preuve tangible de l'authenticité des vrais dieux. Ses compagnons trouvèrent d'un commun accord qu'il s'agissait là d'une gageure passionnante et promirent de faire leur propre enquête dans les contrées qu'ils visiteraient.

Tasslehoff se plaignit de la lassitude qu'il ressentait à contempler sempiternellement les mêmes choses. Il avait l'intention de se rendre jusqu'aux plaines du nord-ouest afin d'y découvrir ce qu'étaient devenus ses parents. A partir de là, il irait où ses pieds vu-

draient bien le mener.

Silex marmonna qu'ils étaient tous en train de l'abandonner. Ayant entendu des bruits concernant des ennuis causés par les nains des ravines qui pillaient ses vieilles terres natales, il escomptait vérifier personnellement la situation. Il refusa d'admettre qu'il avait le mal du pays, qu'il avait enve de revoir brièvement les collines où il avait été élevé. Bien qu'ayant précisé que l'idée de découvrir les vestiges d'une authentique religion n'était que pure folie, il fit néanmoins la promesse de questionner les barons nains sur les antiques légendes des clercs de sa race.

Leur conversation fut interrompue par les singeries d'une adolescente espiègle, âgée d'environ quatorze ans, qui se faufila dans l'auberge. Rousse, maigrichonne et couverte de taches de rousseur, elle se glissa sans bruit derrière Caramon et, d'une main habile, lui subtilisa délicatement sa dague hors de son fourreau. Caramon vit tout le monde sourire mais ne comprit la blague que lorsque la jeune fille se trahit en gloussant de rire. Elle lui montra le poignard. Caramon se leva d'un bond et commença à la poursuivre dans l'auberge, trébuchant sur les chaises et renversant les tables. Otik Sandath, le tenancier excédé, fut contraint de les menacer de les jeter dehors. La jeune fille lança la dague à son propriétaire en fureur, manquant d'un cheveu le poignarder par la même occasion. Toujours riante, elle sortit de l'auberge.

Secouant la tête, Caramon rejoignit des amis.

"Cette Tika est la gosse la plus affreuse qu'il m'ait été donné de voir depuis des lustres, dit-il. Son père aura les pires difficultés à la marier".

Tous éclatèrent de rire, puis redevinrent silencieux. Chacun d'eux savait qu'il entreprenait un périlleux voyage. Il était même possible qu'ils ne se revoient jamais. Tanis prit finalement la parole.

"Chaque année, à cette même date, déclara-t-il, ceux d'entre nous qui se trouveront à Solacium se rendront dans cette auberge. Quelques uns pourront ainsi se retrouver. Et dans cinq années, jurons de nous rencontrer ici une dernière fois.

- Ceux qui seront toujours en vie," murmura Raistlin. Ses yeux noirs étincellaient.

Les compagnons firent tous le serment. Ils tentèrent d'échanger quelques plaisanteries, mais il semblait que plus rien ne valait la peine d'en rire. Au bout d'un moment, Raistlin toucha son frère du bout des doigts et lui montra la porte du menton. Ils s'en allèrent un à un, à l'exception de Silex.

Le nain resta dans l'auberge durant de longues minutes, hochant tristement la tête.



LES COMPAGNONS DE LA LANCE

Les Compagnons de la Lance sont les héros les plus valeureux de toute la longue histoire de Krynn.

A l'origine, les Compagnons de l'auberge étaient sept: Tanis, Caramon, Raistlin, Silex, Tasslehoff, Sturm et Kitiara. Six d'entre eux revinrent, et commencèrent une nouvelle aventure dans laquelle ils croisèrent le chemin de Lunedor et Rivebise. Ils furent ensuite rejoints par Tika, la serveuse, Gilthanas, un prince elfe, Laurana, une princesse elfe, et Elistan, un clerc des Questeurs qui eut finalement la révélation des vrais dieux.

Voici les Compagnons de la Lance - des héros épiques dont les faits et gestes détermineront l'avenir d'un monde. Ils représentent les personnages joueurs de cette saga.

Les pages ci-après contiennent les antécédents et les statistiques de chacun des Compagnons de la Lance. Il est possible de les photocopier afin de s'en servir dans le cadre du jeu.

Les statistiques de chaque personnage sont celles de sa première apparition dans l'épopée de DRAGONLANCE. Tout comme les gens vieillissent et changent dans le monde réel, ces personnages vieillissent et changent au fil de l'histoire. En tant que Maître de Donjon, vous disposez de deux possibilités pour gérer ces modifications. Vous pouvez soit attribuer des points d'expérience à tout personnage qui participe à l'aventure, selon les règles classiques des RAD&D, soit reprendre les statistiques données dans les Cartes de personnages dans chaque module.

JOUER LES PERSONNAGES

Les personnages du jeu de DRAGONLANCE jouent chacun un rôle important dans la saga. Leurs antécédents ont été soigneusement étudiés pour représenter une partie conséquente du jeu. Si vous disposez d'un nombre suffisant de joueurs, chacun d'eux peut incarner un personnage. Dans le cas contraire, vous avez la possibilité maintenir certains personnages en arrière-plan, les transformer en PNJ, permettre aux joueurs d'en utiliser certains comme compagnons d'armes ou de les laisser camper plusieurs personnages en même temps.

Encouragez les joueurs à jouer les personnages de DRAGONLANCE comme stipulé dans le texte et les descriptions. Mais il vaut mieux stimuler un bon jeu de rôle plutôt que corriger l'interprétation qu'un joueur peut faire d'un personnage. Un grande nombre d'options et de choix sont envisageables sur la seule base des personnalités et antécédents fournis.

CREER DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Si vous le désirez, il est possible d'autoriser les joueurs à intégrer de nouveaux personnages dans l'épopée de DRAGONLANCE. A vrai dire, nous ne recommandons pas cette solution. Toutefois, dans cette éventualité, quelques indications sont fournies dans les différents modules de DRAGONLANCE concernant l'assimilation de nouveaux personnages. Le monde de Krynn ne possède rien en commum avec les autres univers ludiques des **Règles avancées de Donjons et Dragons** et il peut s'avérer nécessaire de modifier les caractéristiques des nouveaux personnages.

Si vous décidez de suivre cette voie, vous devrez travailler avec le joueur pour offrir au nouveau personnage des antécédents qui correspondent au récit. Quelques PNJ (Sestun, Otik, Sandath, etc.) peuvent devenir des PJ, mais pas certains autres (Fizban, Berem, etc.). Sinon, vous pouvez décider qu'un personnage donné était un elfe de Qualinesti, un guerrier originaire des territoires des Questeurs, ou bien un nain de Thorbardin qui avait envie d'accompagner les héros. Veillez, en ajoutant un personnage extérieur, à ce qu'il s'intègre à l'histoire globale de DRAGONLANCE en étudiant les particularités du récit et de l'univers.

Les nouveaux clercs doivent recevoir l'enseignement des vrais dieux avant d'obtenir la capacité de lancer des sorts. Lunedor possède l'unique exemplaire des *Anneaux de Mishakal,* mais d'autres clercs de DRAGONLANCE (notamment Elistan) peut enseigner la vraie foi aux nouveaux prêtres. Les vrais clercs doivent tous adorer l'un ou l'autre des dieux de Krynn et posséder un *Médaillon de la foi,* faute de quoi ils ne bénéficie pas de sorts.

Prenez également garde aux problèmes d'alignement. Les héros de DRAGONLANCE œuvre pour la cause du bien. Des personnages d'alignement neutre peuvent s'intégrer au groupe, mais certainement pas ceux d'alignement mauvais.

Gardez à l'esprit que c'es vous, le Maître de Donjon, qui avez la responsabilité du déroulement du jeu. Si, avec votre connaissance du monde de Krynn, vous conservez l'esprit de l'épopée de DRAGONLANCE présente dans votre cœur, il vous sera impossible de commettre des erreurs irréparables.



TANIS

guerrier demi-elfe du 5ème niveau



FORCE 16(Aj. aux dégâts +1, Poids maximum 1850 ppo, Ouverture des portes 1-3, Torsion de barres/Soulèvement de herse 10%)

INTELLIGENCE 12(Pas d'ajustement)

SAGESSE 13(Pas d'ajustement)

DEXTERITE 16 (Aj.Réaction/Attaque +1, AJ. Défensif -2)

CONSTITUTION 12(Choc métabolique 80%, Résurrection 85%)

CHARISME 15(Base de Loyauté +15%, Aj. aux Réactions +15%)

ALIGNEMENT Neutre Bon

Base CACAO 16(15 avec Aj. aux protectiles)

ARMURE *Armure de cuir +2* (CA 6), avec Aj. Dextérité: CA 4

POINTS DE VIE 35

ARMES

Epée longue +2 (Dégâts 1-8 + 3 PM/1-12 + 3 G, CACAO 14)

Arc long, carquois avec 20 flèches (Dégâts 1-6 PM/G, CACAO 15)

Dagues (2) (Dégâts 1-4 + 1 PM/1-3 + 1 G, CACAO 16 en main, CACAO 15 lancer)

EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1400 ppo maximum)

LANGUES Commun, elfe qualinestien, nain des collines, langue des steppes, gnome, langage kender, gobelin, hobgobelin

CAPACITES SPECIALES Toutes les capacités spéciales du demi-elfe, cf. **Manuel des Joueurs**

POINTS D'EXPERIENCE

26.500 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Tanis est né durant les terribles années sombres qui suivirent le Cataclysme. Sa mère était une elfe de Qualinesti qui fut agressée par un humain des steppes. Elle parvint à s'enfuir à Qualinost, mais rendit l'âme en donnant naissance à un sang-mêlé: Tanis.

Considérant que la vie sous toutes ses formes est sacrée, les elfes de Qualinost élevèrent l'enfant comme un des leurs. En dépit de tout ceci, le mélange de sang humain et elfe était peu commun et Tanis ressentit fortement les différences qui existaient entre ses cousins elfes et lui-même.

En tant que pupille de l'Orateur des Astres, le chef de Qualinost, Tanis grandit près des trois enfants de l'Orateur - Gilthanas, Porthios et Laurana. Laurana se toqua d'une passion adolescente pour Tanis. Il avait également l'impression de l'aimer, mais elle restait une enfant tandis qu'il commençait à ressentir les tiraillements de l'âge adulte. Afin d'éviter tout conflit avec sa famille adoptive et de ne pas rester ignorant de sa descendance humaine, il jugea que l'heure était venue pour quitter le royaume des elfes et voir le vaste monde. Une amère discussion avec Gilthanas l'aida à ne pas revenir sur sa décision.

Tanis se rendit à Solacium pour rendre visite à Silex Forgefeu, un nain qui était son ami depuis de nombreuses années, et se vit offert une participation dans ses affaires. Solacium devint son foyer, en dépit des voyages qu'il accomplissait avec son compagnon d'un bout à l'autre de l'Abanasinie pour des raisons professionnelles. Il se transforma au fil des ans en aventurier expérimenté, en guerrier et en authentique meneur d'hommes.

Petit à petit, un groupe de compagnons se forma autour de Tanis, comprenant Tasslehoff, Sturm, Caramon, Raistlin - et Kitiara. Kitiara, demi-soeur de Caramon et de Raistlin, était une superbe et belle créature à la chevelure aile-de-corbeau, au comportement passionné et sauvage. Ils tombèrent tous deux amoureux - Tanis, parce qu'il n'avait jamais rencontré de femme aussi forte et sûre d'elle, Kitiara, parce qu'elle n'avait jamais rencontré d'homme capable de lui tenir tête.

A cette époque circulaient des rumeurs d'agitation grandissante - bandits, ogres, gobelins, et même des créatures pires encore écumant les campagnes. Les routes finirent par devenir impraticables. Les affaires périclitèrent. Les Compagnons trouvèrent chacun une mission à remplir - Tanis partit en quête d'une preuve tangible des vrais dieux - et ils s'en allèrent un à un. Chacun d'eux jura solennellement de se retrouver à l'auberge du Dernier Refuge, cinq ans plus tard.

Durant ces cinq années, Tanis sillonna le monde connu, découvrant moult choses étranges et maléfiques - mais rien au sujet des vrais dieux. Finalement, découragé, il retourna à Solacium pour y rencontrer à nouveau ses compagnons. Tous reparurent - Kitiara exceptée. Elle avait découvert un "nouveau seigneur" et ne pouvait revenir c'est du moins ce qu'affirmait un billet qu'elle avait écrit.

PERSONNALITE

Tanis est hanté par un conflit interne, causé par son amour pour deux femmes différentes - la jeune elfe Laurana, enfantine et innocente, et Kitiara, humaine fougueuse et indépendante d'esprit. Bien que torturé de doutes et d'incertitudes quant à sa place dans le monde, Tanis ne dévoile que rarement ses émotions. Le seul signe visible de son émoi passe par ses yeux.

Tout en se montrant confiant et amical envers les étrangers, il fait preuve de réserve, y compris avec ses amis les plus fidèles. Il est parfois la proie d'humeurs sombres et de doutes. Bien que faisant preuve de qualités naturelles de commandement, il n'est pas sûr de vouloir accepter les responsabilités d'un chef. L'argent n'a que peu de valeur à ses yeux.

Il s'agit d'une excellent guerrier, sans la moindre crainte ou faiblesse. Kitiara représente son unique obsession.

Ayant reçu l'éducation d'un elfe, Tanis sait lire et écrire. Il a parcouru en long et en large les environs de Havre/Solacium, et la région à l'ouest en traversant les montagnes.

APPARENCE

Taille 1,75 m, Poids 73 kgs.

Age: 102 (réel)/22 (apparent)

Chevelure et barbe couleur rouille, yeux noisette

PREMIERE APPARITION DL1





CARAMON

guerrier humain du 6ème niveau

ANTECEDENTS

Caramon, un guerrier exceptionnel par sa force et son courage, est le jumeau de Raistlin et le demi-frère de Kitiara. Il ne pouvait pas être plus dissemblable que son frère et sa sœur. Il est honnête et ouvert alors que Raistlin est cynique et timide, amical et compatissant alors que Kitiara est sauvage et passionnée.

Les jumeaux naquirent quand Kitiara avait huit ans. L'un d'eux était vigoureux et plein de santé, mais l'autre manqua mourir à la naissance. Dans la mesure où leur mère était fragile, c'est à Kitiara qu'échut la tâche de les élever. Caramon, le premier né, se montra un guerrier né. Toujours le plus grand et le plus fort alentour, il devança les autres garçons de son âge au fur et à mesure qu'il grandissait. Il acquit rapidement des talents de combattant et ne tarda pas à devenir un bretteur hors pair.

Bien que les deux jumeaux n'aient rien en commun, Caramon aimait tendrement son frère Raistlin et le protégea fréquemment de ceux qui cherchaient à le brutaliser. Lorsque Raistlin découvrit son aptitude innée pour la magie, nul ne fut plus heureux que Caramon, même si les nouvelles études de Raistlin faisaient de lui un bien piètre compagnon. Caramon, à la personnalité ouverte et sociable, avait de nombreux amis, notamment le jeune Sturm Vivelame. Il fit un beau jour la connaissance de Tasslehoff Racle-Pieds, un kender, et c'est ainsi que les jumeaux se trouvèrent mêlés aux compagnons.

Caramon accompagna Tanis et Silex lors de leurs déplacements dans la région de Havre/Solacium et devint un redoutable combattant. A l'âge de vingt ans, Raistlin et lui retrouvèrent leurs compagnons à l'auberge du Dernier Refuge pour ce qui allait être leur dernière réunion avant de nombreuses et longues années. Car Raistlin s'était vu accorder la possibilité de passer l'Epreuve - une expérience qui ferait de lui un mage puissant... à condition d'y survivre. Caramon, toujours fidèle, accompagna Raistlin. Il ne parla jamais des événements qui s'y déroulèrent, mais l'Epreuve fit naître une mystérieuse relation entre les deux frères.

FORCE 18/63(Aj. "Toucher" +2, Aj. Dégâts +3, Poids maximum 2750 ppo, Ouverture des portes 1-4, Torsion de barres/Soulèvement de herse 25%)
INTELLIGENCE 12(Une langue supplémentaire)
SAGESSE 10(Pas d'ajustement)
DEXTERITE 11(Pas d'ajustement)
CONSTITUTION 17(Aj. Points de vie +3, Choc métabolique 97%, Résurrection 98%)
CHARISME 15(Base de Loyauté +15%, Aj. Réactions +15%)
ALIGNEMENTLoyal Bon
Base CACAO 16(14 avec Ajustement de Force)
ARMURECotte de mailles et petit bouclier (CA 6)
POINTS DE VIE 51
ARMES
Epée longue (Dégâts 1-8 + 3 PM/1-12 + 3 G, CACAO 14)
Lance de fantassin (Dégâts 1-6 + 3 PM/G, CACAO 14)
Dague (Dégâts 1-4 + 3 PM/1-3 + 3 G, CACAO 14)
EQUIPEMENTComme le souhaite le joueur (500 pac/2.300 ppo maximum)
LANGUES Commun, langue des steppes
POINTS D'EXPERIENCE
52.500 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

PERSONNALITE

Caramon est accommodant, fort et timide à proximité de la gent féminine. Il est confiant à l'excès. Il ne dissimule aucun secret (à l'exception de l'Epreuve) et le doute ne lui hantespas la conscience. Son unique obsession consiste à astiquer la lame de son épée. Il se montre très protecteur et affectueux envers son "petit" frère, mais il ne le comprend pas le moins du monde. Souvent embarrassé par les manières frustres de Raistlin, il présente des excuses à sa place. Sa devise est: "Il n'est pas de problèmes que la force ne peut résoudre". L'argent est une chose agréable mais de peu d'importance.

Caramon se montre parfois impulsif et ne connaît pas toujours sa propre force. Il est gaucher et d'une intelligence limitée, contrairement à son frère. Il apparaît extérieurement tel qu'il est réellement au fond de lui. Son seul jardin secret se limite à son amour pour Raistlin.

Caramon excelle autant dans l'art de vivre au grand air que dans l'adresse à combattre. Du fait de sa force considérable, il porte suffisamment d'armes et de pièces d'armure pour être véritablement considéré comme un "arsenal ambulant".

Il est heureux de suivre les directives de Tanis et respecte profondément Sturm, tout en souhaitant qu'ils puissent se montrer un peu moins stricts. En dépit de sa timidité, il a commencé à remarquer que Tika Galante n'est plus une gamine à la frimousse constellée de tâches de rousseur, mais qu'elle a grandi pour devenir une jeune et jolie femme.

APPARENCE
Taille 1,8 m, Poids 100 kgs.
Age 25
Cheveux et yeux bruns
PREMIERE APPARITION DL1



RAISTLIN

Magicien humain du 3ème niveau



ANTECEDENTS

Raistlin est un magicien doté d'un immense talent inné mais il a dû verser un lourd tribut pour son art.

Raistlin est le jumeau diamétralement opposé de Caramon et le demi-frère de Kitiara (ils ont la même mère en commun). Il ne pouvait pas être plus dissemblable de son jumeau, car il se montre secret, cynique et méfiant. En dépit de tout ceci, il aime son frère - Caramon est peut-être la seule chose que Raistlin aime.

Les jumeaux naquirent quand Kitiara avait huit ans. L'un d'eux - Caramon - était vigoureux et plein de santé, l'autre - Raistlin - était né souffreteux et fragile. Tout le monde crut durant longtemps que Raistlin risquait de mourir en bas âge, mais les soins de Kitiara lui sauvèrent la vie. Leur mère décéda alors qu'ils n'étaient encore que des nourrissons et Kitiara se chargea de les élever.

Il était clair depuis le tout début que Raistlin était un gringalet, au grand désespoir de Kitiara. Caramon s'épanouit en devenant un guerrier sain et redoutable, et protégea en de maintes occasions son "jeune" frère de ceux qui voulaient le brutaliser. Raistlin en conserva une haine féroce de tous ceux qui profitaient de leurs muscles et fut animé par une intense soif de justice. Ses expériences de jeunesse le rendèrent aigri face à la plupart des gens; il devint cynique et amer assez jeune. Il s'avéra prometteur dans ses études et apprit à lire avant d'aller à l'école.

Quand il eut cinq ans, son père l'emmena à une fête de village, où il observa un illusionniste local à l'oeuvre. L'illusionniste n'était pas très doué, mais Raistlin ne quitta pas le spectacle des yeux une seule fraction de seconde. Quand le garçon revint à la maison dans la soirée, il était capable d'accomplir chacun des tours de l'illusionniste. Sa famille en resta bouche bée. La magie, comprit son père, représentait la clef de la survie de son fils dans le monde.

On l'emmena devant un mage fort connu pour le présenter comme un élève potentiel. Le mage ne fut pas renversé par l'enfant, notamment à cause de sa santé fragile et de sa personnalité peu agréable. Mais pendant que son père discutait avec la magicien, le garçon erra dans une autre pièce et commença à compulser un énorme tome. La mage faillit le lui ôter des mains, quand il se rendit compte que l'enfant lisait la magie sans l'avoir étudiée. Et c'est ainsi que Raistlin fut accepté comme apprenti. Il apprenait rapidement et ne tarda pas à surpasser les autres élèves. A un âge anormalement jeune, il fut invité à se présenter pour l'Epruve - il en reviendrait un magicien puissant, ou pas du tout.

Caramon accompagna Raistlin dans ce fatidique voyage. Raistlin ne parle jamais de ce qui s'y est passé, mais les terribles épreuves lui ont détraqué la santé, changé la couleur de son épiderme en or et transformé les pupilles en sabliers. Ses yeux représentent une atroce malédiction: il perçoit l'écoulement du temps, et tout se flétrit et meurt quand l'heure a sonné.

FORCE 10 (Poids maximum 1500 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 2%)
INTELLIGENCE 17(Nombre maximum de sorts/niveau: 14, 3 langues supplémentaires)
SAGESSE 14(Pas d'ajustement)
DEXTERITE 16 (Aj. Réaction/Attaque +1, Aj. Défensif -2)
CONSTITUTION 10(Choc métabolique 70%, Résurrection 75%)
CHARISME 10(Pas d'ajustement)
ALIGNEMENT Neutre
CACAO 20 (CA 1 = 20, cf. Guide du Maître; 19 avec Aj. Protectiles)
ARMURE Bâton de Magius, -3 à la CA (CA 7), avec Bonus de Dextérité: CA 5
POINTS DE VIE 8
EQUIPEMENT

Le Bâton de Magius offre une protection +3, bénéficie d'un bonus de +2 au "toucher" (Dégâts 1-8 PM/G, CACAO 18) et peut lancer les *sorts de lumière perpétuelle* et *chute de plume* une fois par jour.

Le restant comme le souhaite le joueur (500 pac/1.050 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: Commun, elfe qualinestien, magius

Sorts: 2 sorts de 1er niveau et 1 sort de 2ème niveau par jour.

LIVRE DE SORTS

1er niveau: *charme-personnes, compréhension des langues, détection de la magie, disque flottant de Tenser, fermeture, lecture de la magie, mains brûlantes, poussée, projectile magique, sommeil.*

2ème niveau: *bruitage, détection de l'invisibilité, ESP, image miroir, invisibilité, ouverture, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée, verrou magique.*

POINTS D'EXPERIENCE

16.250 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

PERSONNALITE

Raistlin est surnommé "le sournois", car il se montre avare, cynique et renfermé. Il escompte toujours le pire chez autrui. Dévoué pour son frère, il l'envie secrètement. En dépit du fait qu'il travaille dur à les dissimuler, il possède des qualités: il déteste les gens brutaux (car il est lui-même gringale chétif. Il se montre serviable et gentil envers les opprimés, bien qu'il refuse d'admettre son intérêt. Il porte une robe rouge pour indiquer son alignement neutre. Animé par un profond désir de justice, il fait preuve de peu de pitié. A cause de sa santé fragile et de problèmes persistants aux poumons, il parle d'une voix douce, murmurante.

APPARENCE

Taille 1,72 m, Poids 65 kgs.
Age 25 (réel)/30 (apparent)
Cheveux blancs, yeux ambrés (pupilles en forme de sabliers)

PREMIERE APPARITION DL1



SILEX FORGEFEU

Guerrier nain du 4ème niveau



FORCE 16 (Aj. Dégâts +1, Poids maximum 1850 ppo, Ouverture des portes 1-3, Torsion de barres/Soulèvement de herse 10%)
INTELLIGENCE 7 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 12 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 10 (Pas d'ajustement)
CONSTITUTION 18 (Aj. Points de vie +4, Choc métabolique 99%, Résurrection 100%)
CHARISME 13 (Aj. Réactions +5%)
ALIGNEMENT Neutre Bon
Base CACAO 18 (17 face aux gobelins/hobgobelins en tant que nain)
ARMURE Armure de cuir clouté (CA 7) et petit bouclier (CA 6) (CA 2 applicable contre les ogres, les trolles et les géants en tant que nain)
POINTS DE VIE 42
ARMES
Hachette +1 (2) (Dégâts 1-6 + 2 PM/1-4 + 2 G, CACAO 17)
Dague (Dégâts 1-4 + 1 PM/1-3 + 1 G, CACAO 18)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1.400 ppo maximum)
LANGUES Commun, nain des collines, gnome, gobelin
CAPACITES SPECIALES Toutes les capacités spéciales du nain, cf. **Manuel des Joueurs**
POINTS D'EXPERIENCE
26.500 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Silex Forgefeu, d'âge vénérable, est le plus âgé du groupe. Il s'agit d'un nain (des collines) de la tribu des Neidars, né sur les pentes sauvages des Monts Kharolis. Son père combattit dans les guerres de la Porte des Nains contre les naisn des montagnes et raconta à Silex moult récits sur cet atroce conflit. Après le Cataclysme, humains et nains des collines tentèrent de se réfugier dans l'antique royaume souterrain de Thorbardin. Les nains des montagnes, craignant d'être dépossédés de leur territoire, condamnèrent les portes du royaume, interdisant aux leurs (les Neidars) d'y pénétrer. La guerre fit rage des années durant et les deux armées furent annihilées au cours de l'ultime bataille. Les nains des montagnes qui avaient survécu fermèrent Thorbardin à jamais. Eparpillés par la guerre, les nains des collines se fractionnèrent en clans minuscules. Silex, qui naquit au milieu de la pauvreté et des privations de son peuple, grandit avec une haine féroce des nains des montagnes qui avaient ainsi trahit les siens.

Flint apprit le travail des métaux de son père, et s'en alla de par le monde quand il atteignit l'âge adulte. La raison officielle de son départ consistait à découvrir un endroit plus lucratif pour y exercer son art, mais il révait secrètement de revenir riche et puissant afin de réunifier le Royaume des Naidars.

Dans la mesure où cette bourgade était située non loin des principales routes de commerces (et possédait une des meilleures auberges du monde civilisé), Silex arriva un jour à Solacium. On recherchait fréquemment ses services à cause de sa grande habileté et il devint un des rares nains considérés comme les bienvenus dans le royaume elfique de Qualinesti. Il y fait la connaissance d'un jeune demi-elfe du nom de Tanis et leur amitié grandit rapidement.

Lorsque Tanis quitta Qualinost, il alla trouver Silex à Solacium et ce dernier prit le jeune demi-elfe comme associé dans son commerce. Ensemble, ils sillonnèrent la régionde Havre/Solacium et se traversèrent même les montagnes en direction de l'ouest. Ils n'allèrent jamais vers le sud, car Silex n'était pas encore prêt à affronter à nouveau son propre peuple.

Bien que l'humeur de Silex devint de plus en plus exécrable au fur et à mesure qu'il prenait de l'âge, Tanis semblait attirer des gens jeunes et pleins d'énergie. Et c'est ainsi que se rassemblèrent les Compagnons autour de Silex et de son jeune assistant. Silex, malgré son attitude bourrue, ressentait plus d'affection pour les Compagnons de l'auberge qu'ils l'imaginaient.

Ayant failli mourir noyé à une occasion, Silex a désormais une peur panique de l'eau. Ayant également eu de sérieux démélés avec le feu, il ne se sent pas à l'aise non plus près des flammes. Il est allergique aux chevaux.

Quand Silex prit sa retraite, il décida finalement de voyager vers le sud pour y retrouver son peuple et quitta Solacium quand les Compagnons de l'auberge se séparèrent. Son périple le conduisit au sud de Pax Tharkas, mais il fut fait prisonnier par des Aghars (nains des ravines) et retenu captif durant de nombreuses années. Il finit par s'échapper, mais voue une haine ardente pour ces créatures dégoûtantes.

PERSONNALITE

Silex est un personnage complexe. Il est bourru, cynique, méfiant, avare comme un nain et n'oublie jamais un insulte, mais, en même temps, se montre extrèmement loyal, un peu timide (notamment face à la gent féminine), drôle et capable d'entretenir des liens d'amitié profonds et durables. Bien qu'il en laisse souvent paraître autrement, il s'inquiète pour ses amis, croyant que ce ne sont que des enfants qui ont besoin de ses soins. Il n'aime pas se battre, mais n'hésite pas à le faire quand les circonstances l'exigent. Il se méfie de la magie et de tous les magiciens - y compris Raistlin. Une vieille querelle l'oppose à Tasslehoff, mais il a secrètement de l'affection pour le kender.

Très amateur de métaux précieux et de gemmes, il fait preuve d'un grand talent à travailler le métal. Il passe son temps à tailler un morceau de bois, se caressant et se frottant la barbe dès qu'il n'a plus le moindre bout de bois dans la main. Il s'habille de façon négligée quand il voyage (pour décourager les bandits), mais fait preuve de recherche et de coquetterie en ville. Il est en bonne santé, avec toutefois un soupçon de rhumatisme.

APPARENCE
Taille 1,38 m, Poids 75 kgs.
Age 148 (réel)/cinquantaine bien sonnée (apparent)
Cheveux et barbe d'un brun grisonnant, yeux noisette, cicatrice au-dessus de la paupière droite
PREMIERE APPARITION DL1





TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

Voleur kender du 4ème niveau

FORCE 13 (Poids maximum 1600 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 4%)
INTELLIGENCE 9 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 12 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 16 (Aj. Réaction/Attaque +1, Aj. Défensif -2)
CONSTITUTION 14 (Choc métabolique 88%, Résurrection 92%)
CHARISME 11 (Pas d'ajustement)
ALIGNEMENT Neutre
CACAO 20 (CA 1 = 20, cf. Guide du Maître; 19 avec Aj. Protectiles)
POINTS DE VIE 15
ARMES

Bâton à braillance: équivaut à la combinaison fronde/bille (Dégâts 2-5 PM/2-7 G, CACAO 19) et *canne d'escrime +2* (Dégâts 1-6 + 2 PM/1-4 + 2 G, CACAO 18, produisant également un rugissement terrifiant quand on le fait tourner)

Dague (Dégâts 1-4 PM/1-3 G, CACAO 20 en main, 19 lancer)

EQUIPEMENT

Outils de voleur, étui plein de cartes

Le restant comme le souhaite le joueur (500 pac/1.150 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: Commun, langage kender, argot des voleurs

Talents de voleur:	Dissimulation 40%
Pick-Pockets 50%	Acuité auditive 20%
Crochetage 47%	Escalade 73%
Pièges 40%	Lecture des langues 15%
Déplacement 43%	Attaque dans le dos

POINTS D'EXPERIENCE

15.000 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Tasslehoff Racle-Pieds est un kender, une race de petite taille qui existe sur toute la surface de Krynn. A l'instar de tous les autres kenders, il quitta sa famille à l'âge de 18 ans quand il fut frappé par la "soif d'errance", une envie incontrôlable de voyager et de "tracer la grande carte de toutes les contrées". Aucun kender n'est encore parvenu à achever la "grande carte" au cours de ses déplacements erratiques, mais la plupart possèdent une vaste collection de cartes - quelques unes utiles, la majorité obsolètes. Tasslehoff ne fait pas exception à cette règle. Le plan de Tas a été particulièrement brouillé à cause d'un malheureux incident avec un anneau magique de *téléportation* qui, sans prévenir, le transportait à chaque fois dans des régions inconnues. A part Tas, nul n'a jamais vu l'anneau - ou d'ailleurs cru la moindre bribe de son histoire.

Tasslehoff, né quelque part en Ergoth septentrionnal, est un membre du clan kender de l'Hermine. Ses parents voyagèrent dans les environs de Havre/Solacium où ils étudièrent les moeures des habitants des steppes (il n'existe aucune trace de ce que les habitants des steppes pouvaient penser du kender). Tas acquit des talents de "manipulateur" (l'emploi du terme de "voleur" est une preuve d'impolitesse) et s'en servit sans vergogne pour satisfaire sa curiosité dans tous les domaines. Ce fut cette curiosité qui le conduisit à prendre un bracelet sur l'étal de Silex au marché. Silex était dans une rage folle, mais Tanis décida qu'il aimait ce petit kender. C'est ainsi qu'ils devinrent tous amis (en rélité, bien qu'il n'ait jamais prononcé la moindre parole aimable sur le kender, Silex l'aime énormément).

PERSONNALITE

Les caractéristiques les plus sympathiques - et énervants - du kender sont sans conteste sa curiosité insatiable et son intrépidité. Ces traits lui causent bien souvent des ennuis. Sa curiosité l'amène fréquemment à chercher à voir de que les gens ont dans leurs poches et leurs besaces (Raistlin, notamment, a horreur de cela) et il peut facilement oublier qu'il a "emprunté" un objet donné. Il amasse des choses diverses et variées - il ne laissera jamais passer la chance d'acquérir une carte, quelle qu'elle soit - et se surprend souvent lui-même avec ce que renferment ses poches. Il raffole des légendes, des chansons et des histoires, et collectionne les devinettes, les charades et les énigmes avec autant d'avidité que les cartes. Il possède une probabilité de 5% de *mythomancie* de connaître un fait utile sur n'importe quel sujet. Sa collection de cartes est considérable et en grande partie dénuée de tout intérêt. Nombre de plans datent d'avant le Cataclysme. Tasslehoff est susceptible de conserver une carte tant par sa beauté que pour son utilité. Bien que son intrépidité rende difficile le moindre sentiment de déprime chez un kender, Tas sera profondément attristé par la mort et la destruction, et véritablement admiratif devant quelque chose d'absolument magnifique. Son intrépidité ne l'empêche pas de faire preuve de logique face au danger, même si sa curiosité éclipse parfois son sens de la raison.

TALENTS DE KENDER:

Provocation. Les kenders sont passés maîtres dans l'art d'insulter les gens pour les mettre en colère. Toute créature provoquée par un kender doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se lancer immédiatement à l'attaque avec sauvagerie durant 1-10 rounds avec des pénalités de -2 au "toucher" et de +2 sur sa classe d'armure.

Intrépidité. Les kenders sont immunisés contre la peur, qu'elle soit magique ou non. Ils font preuve, en revanche, d'une curiosité extrême, un penchant qui leur vaut souvent de se mettre dans l'embarras.

Spécial. Bonus de jet de protection contre le poison: +4, 50% de chances de déterminer une direction, capables de surprendre sur un tirage de 1-4 sur 1d6 quand ils sont seuls et sans armure.

APPARENCE

Taille 12m, Poids 42 kgs.

Age 38 (réel)/14 (apparent)

Cheveux bruns (coiffés en queue de cheval), yeux marrons, longue cicatrice au coude droit

PREMIERE APPARITION DL1





STURM VIVELAME

Guerrier humain du 6ème niveau

FORCE 17 (Aj. "Toucher" +1, Aj. Dégâts +1, Poids maximum 2000 ppo, Ouverture des portes 1-3, Torsion de barres/Soulèvement de herse 13%)
INTELLIGENCE 14 (2 langues supplémentaires)
SAGESSE 11 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 12 (Pas d'ajustement)
CONSTITUTION 16 (Aj. Points de vie +2, Choc métabolique 95%, Résurrection 96%)
CHARISME 12 (Pas d'ajustement)
ALIGNEMENT Loyal Bon
Base CACAO 16 (15 avec Bonus de Force)
ARMURE Cotte de mailles (CA 5)
POINT DE VIE 45
ARMES
Espadon +3 (Dégâts 1-10 + 4 PM/3-18 + 4 G, CACAO 12)
Dague (égâts 1-4 + 1 PM/1-3 + 1 G, CACAO 15)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1.550 ppo maximum
LANGUES Commun, elfe qualinestien, solamnien
POINTS D'EXPERIENCE
92.500 (10 % de bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Depuis l'époque de Huma, Premier Dragonlancier, aui chassa les dragons de Krynn mille années auparavant, les chevaliers de Solamnie ont été les champions de la justice et de la vérité. Les chevaliers représentaient tout ce qui était bon, noble, comptissant et héroïque. Mais, après le Cataclysme, quand les peuples d'Ergoth appelèrent à l'aide, les chevaliers étaient impuissants. Lorsque les hommes tournèrent le dos aux vrais dieux, pas même les chevaliers ne réussirent à les ramener à la raison. Et c'est ainsi que la population en vient à blâmer l'Ordre pour ne pas l'avoir sauvée de sa propre folie. Un immense soulèvement se déclencha contre les chevaliers : leurs anciens temples et leurs citadelles furent assiégés. Nombreux furent ceux qui périrent : les autres s'engagèrent sur la voie de l'exil.

Un des chef de l'Ordre solamnique était le Seigneur des Roses, qui engendra **Sturm Vivelame.** Lorsque les gens se retournèrent contreles chevaliers, il comprit que toute lutte serait sans espoir. Il lui était impossible d'abandonner ses camarades, mais il pouvait envoyer son épouse et son nouveau-né à l'abri dans le sud.

Et c'est ainsi que Sturm Vivelame grandit dans la bourgarde de Solacium. Enfant, il arborait déjà un port martial et les idéaux de la chevalerie lui parurent pratiquement des plus naturels. Sa mère lui enseigna le code des chevaliers et le seul souhait de Sturm dans l'existence fut de reprendre le flambeau de son père. Quand il fut en âge, il reçut son héritage : l'annéau des chevaliers.

Il s'entraîna seul à devenir un guerrier, ne reculant devant aucune mission et aucunes privations pour aguerrir son corps et son âme au service de la chevalerie. Il devint un ami fidèle de Caramon, célèbre alors pour être l'adolescent le plus fort de Solacium. Et c'est ainsi qu'il se joignit aux Compagnons de l'auberge.

Lorsque les Compagnons quittèrent Solacium, Sturm s'en alla vers le nord pour retrouver la trace des chevaliers de Solamnie. Il voyagea un moment avec Kitiara, la bien-aimée de Tanis, avant que leurs pas se séparent. Il parcourut les terres de Solamnie, uniquement pour découvrir que les chevaliers étaient partout tombés en disgrâce. Il se rendit au Donjon de Vingaard, le château ancestral de son père, à présent abandonné. Produisant le sceau sur l'anneau comme preuve de sa lignée, il liquida les possessions familiales. Mais une fois les frais de succession rêglés, il ne lui resta plus que l'épée et l'armure de son père.

Et c'est ainsi qu'il retourna à Solacium, comprenant enfin que la véritable chevalerie se trouvait au plus profond des individus et faisant le serment de reformer l'ancien Ordre. Serait-il le dernier chevalier de Solamnie qu'il serait au moins fidèle aux idéaux de son père. Cela lui suffisa't.

PERSONNALITE

La devise des chevaliers de Solamnie est: Est Sularus oth Mithas - Mon honneur est ma vie. Il signifie qu'un membre de l'Ordre doit à tout prix rester fidèle aux idéaux de la chevalerie. Sturm vit selon ce credo et son but ultime consiste à périr avec noblesse en servant la justice, face à des forces très supérieures en nombre. C'est un homme très sollennel, d'allure martiale. Ses idéaux chevaleresques peuvent parfois s'avérer source d'ennuis: il pense notamment qu'il est honteux de fuir une bataille. Mais, une fois persuadé qu'un intérêt plus grand est en jeu, il peut effectuer une "retraite stratégique" si cela sert la cause qu'il défend.

Il craint par-dessus tout de commettre une action déshonorante, qui rejaillirait tant sur lui que sur les chevaliers, et de ternir ainsi la mémoire de son père. Son honneur représente son bien le plus cher et sa parole est inviolable. Il s'agit d'un guerrier des plus redoutables.

APPARENCE
Taille 1,83 m, Poids 95 kgs.
Age 29 (réel)/37 (apparent)
Cheveux brun foncé, yeux marrons, moustache tombante
PREMIERE APPARITION DL1





LUNEDOR

Prêtresse humaine du 5ème niveau

ANTECEDENTS

Lunedor est née fille du Chef de la tribu des hommes des steppes de Que-Shu. Elle fut une prêtresse et la confidante de son père après la mort de sa mère. Elle était une diplomate accomplie dès l'âge de huit ans. Son peuple l'adorait comme une déesse. Aimant les steppes, elle entretenait des relations privilégiées avec les animaux. Son enfance fut très heureuse.

Mais elle tomba amoureuse d'un berger. Elle était destinée à épouser le fils du shaman du village, qu'elle haïssait, mais son coeur appartenait à Rivebise, le fils d'une famille exilée pour avoir refusé de vouer un culte aux ancètres de la tribu et persisté à croire aux vrais dieux.

La loi des Que-Shu stipulait qu'un homme qui contestait un mariage régulier devait remplir une mission pour prouver qu'il était digne de celle qu'il aimait. Dans la mesure où le père de Lunedor était déterminé à ce que la princesse ne se marie pas en-dessous de sa condition, il envoya Rivebise accomplir une tâche impossible: découvrir une preuve des anciens dieux. Il espérait que Rivebise trouverait la mort ou échouerait, ou que Lunedor apprendrait à en aimer un autre.

Rivebise fut absent durant nombre d'années et Lunedor devint adulte. Son père souffrant de troubles mentaux, Lunedor endossa la plupart des responsabilités qui incombent à un chef. Son amour pour Rivebise ne faiblit jamais. Un jour, Rivebise revint, à moitié mort et tremblant de fièvre, la main crispée sur un bâton de cristal bleu. Ses délires portaient sur un lei obscur, une cité anéantie où la mort avait des ailes noires. Il se souvenait d'une femme, drapé de lumière bleue, qui lui avait remis le bâton.

Le père de Lunedor contempla le bâton et lui ordonna d'accomplir quelque chose - n'importe quoi. Rien ne se produisit. Et c'est ainsi que le père de Lunedor déclara que Rivebise était un simulateur et donna l'ordre qu'il fut lapidé pour son blasphème. Lunedor courut le rejoindre tandis que les hommes des steppes commençaient à lui jeter des pierres - et ils furent subitement téléportés loin delà ! Ils se retrouvèrent très loin, ne possédant que le bâton pour les aider.

FORCE 12 (Poids maximum 1600 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 4%)
INTELLIGENCE 12 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 16 (Aj. Attaques mentales +2, Bonus de sorts cléricaux: deux de 1er niveau et deux de 2ème niveau
DEXTERITE 14 (Pas d'ajustement)
CONSTITUTION 12 (Choc métabolique 80%, Résurrection 85%)
CHARISME 17 (Base de Loyauté +30%, Aj. Réactions +30%)
ALIGNEMENT Loyal Bon
Base CACAO 18
ARMURE Armure de cuir (CA 8)
POINTS DE VIE 19
ARMES

Fronde +1 et 20 billes (Dégâts 2-5 + 1 PM/2-7 + 1 G, CACAO 17)
Bâton +2 (Dégâts 1-6 + 2 PM/G, CACAO 16)
(AVERTISSEMENT: Une fois que Lunedor est devenue une authentique prêtresse, il lui est désormais impossible d'utiliser sa fronde. Lorsque le *bâton de cristal bleu* disparaît, elle prend un *bâton +2* pour le remplacer.)

EQUIPEMENT

Bâton de cristal bleu - propriétés connues: guérit les blessures au contact, frappe comme un *bâton +2* (Dégâts 1-6 + 2 PM/G, CACAO 16)
Médaillon de la Foi
Le restant comme le souhaite le joueur (500 pac/1.150 ppo maximum)

CAPACITES

Langues: commun, langue des steppes, nain des collines, elfe qualinestien
Sorts: 5 sorts de 1er niveau, 5 sorts de 2ème niveau et 1 sort de 3ème niveau.
AVERTISSEMENT: Lunedor ne devient une prêtresse à part entière (avec des sorts) qu'après avoir découvert le savoir des vrais dieux. Il lui est impossible de lancer des sorts avant ce moment.)

POINTS D'EXPERIENCE

68.750 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

PERSONNALITE

Le coeur de Lunedor est pur; elle aime son fiancé, Rivebise, corps et âme. Son sens du devoir est très fort. En tant que fille de chef, elle a l'habitude d'être obéie. Rivebise n'est pas encore parvenu à surmonter la gêne que lui inspire son rang. Il gouverne son coeur, mais c'est elle qui gouverne son corps. Profondément religieuse, Lunedor ressent une forte affinité pour la nature sous tous ses aspects. Bien qu'elle se montre quelque peu compassée, sa chaleur et sa générosité personnelles font d'elle un compagnon agréable et apprécié de tous. Courageuse, elle n'a pas peur de la mort. L'amour qu'elle ressent pour Rivebise, la plus importante force de son existence, est éternel.

APPARENCE

Taille 1,68 m, Poids 57 kgs.
(Age 29
Cheveux dorés avec des reflets d'argent, yeux bleu ciel, petite cicatrice au front

PREMIERE APPARITION DL1





RIVEBISE

Ranger humain du 5ème niveau

ANTECEDENTS

Rivebise a vu le jour dans une famille déshonorée de la tribu des hommes des steppes de Que-Shu, qui fut rejetée de la tribu plusieurs années auparavant pour avoir refusé d'adopter le culte des ancètres. Son grand-père croyait dans les anciens dieux qui existaient avant le Cataclysmêe, bien qu'il n'ait pas été en mesure de découvrir la preuve tangible de telles divinités.

Le jeune garçon devint un berger et passa de nombreuses nuits solitaires à veiller sur son troupeau dans les steppes. Il grandit rapidement, se transformant en homme d'une stature gigantesque, et devint un excellent chasseur et traqueur. Quand il en eût l'âge, il fut accepté comme un membre à part entière de la tribu grâce à ses talents et devint un Chasseur des Terres Lointaines. En dépit de son nouveau statut privilégié, sa lignée familiale l'empêcha de s'élever dans la hiérarchie tribale.

Il tomba ensuite amoureux de la fille du chef, Lunedor, une jeune beauté adorée comme une déesse par les siens. L'attirance de la princesse fut réciproque. Il sentit que sa vie venait de connaître un bonheur sans commune mesure. Malheureusement, son père avait promis Lunedor au fils du shaman du village.

Rivebise fit alors valoir son droit de membre de la tribu qui l'autorisait à contester le futur mariage. Selon la loi de Que-Shu, il lui fallait par conséquent remplir une mission afin de prouver qu'il était digne de la main de Lunedor. Le père de la princesse refusant que Rivebise épousât sa fille, il chargea le Chasseur des Terres Lointaines d'une tâche impossible: découvrir une preuve des anciens dieux.

Rivebise fit un long voyage dans le nord, atteignant le rivage du Nouvel Océan. Sans but où orienter ses recherches, il suivit le soleil, la lune et les étoiles. Il aboutit finalement dans une ville en ruines et se retrouva au coeur d'un rêve maléfique...

Il ne lui resta que peu de souvenirs de ce qui lui arriva dans cette cité obscure. Il rêvait dans ses cauchemars de la mort avec des ailes noires et d'une femme drapé de lumière bleue qui lui sauva la vie. Cette dernière lui donna un bâton de cristal bleu. Délirant, à moitié mort, il retourna dans sa tribu de Que-Shu et présenta le bâton comme accomplissement de sa quête. Le père de Lunedor ordonna au bâton de faire quelque chose - n'importe quoi, mais rien ne se produisit. Furieux, il lança le bâton à Rivebise, le traita d'imposteur et donna l'ordre qu'il fut lapidé pour son blasphème. Tandis que les hommes des steppes commençaient à jeter des pierres, Lunedor courut le rejoindre pour mourir à son côté, si besoin était... mais le bâton de cristal bleu fit la preuve de son pouvoir. Tous deux furent téléportés au loin...

PERSONNALITE

Rivebise est un homme imposant, à la stature immense, économe de paroles et prompt à agir. Farouchement protecteur de Lunedor, il lui voue une passion qui dépasse sa propre vie tout en n'étant que trop conscient de la barrière sociale qui les sépare. Il lui obéit en tant que fille du chef. Distant et facilement irritable, il se méfie des étrangers tant qu'ils n'ont pas fait leurs preuves, mais une fois qu'il appelle quelqu'un "ami", il est prêt à donner sa vie pour lui.

APPARENCE
Taille 1,98 m, Poids 88 kgs.
Age 32
Cheveux bruns avec des reflets roux, yeux marrons
PREMIERE APPARITION DL1

FORCE 18/35 (Aj. "Toucher" +1, Aj. Dégâts +3, Poids maximum 2500 ppo, Ouverture des portes 1-3, Torsion de barres/Soulèvement de herse 20%)
INTELLIGENCE 13 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 14 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 16 (Aj. Réaction/Attaque +1, Aj. défensif -2)
CONSTITUTION 13 (Choc métabolique 85%, Résurrection 90%) (Constitution de 14 à l'origine; Rivebise a été réssucité une fois)
CHARISME 13 (Aj. Réactions +5%)
ALIGNEMENT Loyal Bon
Base CACAO 16 (15 avec Bonus de Force, 14 avec Aj. aux Projectiles)
ARMURE Armure de cuir (CA 8), petit bouclier (CA 7), avec Aj. Dextérité: CA 6/5
POINTS DE VIE 34
ARMES
Epée longue +2 (Dégâts 1-8 + 5 PM/1-12 + 5 G, CACAO 13)
Arc court, carquois avec 20 flèches (Dégâts 1-6 P&M/G, CACAO 15)
Dague +1 (Dégâts 1-4 + 4 PM/1-3 + 4 G, CACAO 14)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/2.050 ppo maximum)
LANGUES Commun, langue des steppes, elfe qualinestien, nain des collines
CAPACITES SPECIALES Toutes les capacités du ranger, cf. Manuel des Joueurs
POINTS D'EXPERIENCE
52.000 (10% de bonus aux x.p. gagnés)



TIKA GALANTE

Guerrière humaine du 4ème niveau



(précédemment voleuse humaine du 3ème niveau)

FORCE 14 (Poids maximum 1700 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 7%)
INTELLIGENCE 9 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 12 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 16 (Aj. Réaction/Attaque +1, Aj. défensif -2)
CONSTITUTION 13 (Choc métabolique 85%, Résurrection 90%)
CHARISME 14 (Base de Loyauté +5%, Aj. Réactions +10%)
ALIGNEMENT Neutre Bon
Base CACAO 18 (17 avec Aj. aux Projectiles)
ARMURE Armure de cuir (CA 8), avec Aj. Dextérité: CA 6
POINTS DE VIE 22
ARMES
Epée courte (Dégâts 1-6 PM/1-8 G, CACAO 18)
Dague (Dégâts 1-4 PM/1-3 G, CACAO 18 en main, 17 au lancer)
Lourd poêlon (Dégâts 1-8 PM/G, CACAO 18)
(Tika apprécie un certain contact physique avec ses adversaires et peut également se servir d'un bouclier pour les tabasser (combat à main nue) à +20%)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1.250 ppo maximum)
LANGUES Commun, langue des steppes
TALENTS DE VOLEUR:

Pick-Pockets 40%	Dissimulation 20%
Crochetage 38%	Acuité auditive 15%
Pièges 30%	Escalade 87%
Déplacement 27%	Attaque dans le dos

POINTS D'EXPERIENCE
24.500 (Aucun bonus aux x.p. gagnés)
(2.501 x.p. précédemment acquis comme voleuse)

ANTECEDENTS

Tika Galante, serveuse à l'auberge du Dernier Refuge, est une adolescente effrontée qui a connu une existence difficile. Fille d'un voleur qui s'adonnait également aux tours de passe-passe et à la prestidigitation, Tika prit la fuite du domicile familial à l'âge de 10 ans pour vivre à Solacium. Grandissant durement et vite dans les ruelles de la cité!, elle était une voleuse accomplie dès son quinzième anniversaire. Elle ne possède qu'un unique souvenir de son père: une bague en or qu'elle porte à une chaîne autour de son cou.

Quand elle était enfant, Tika, maigrichonne, était un véritable garçon manqué. Elle le resta d'ailleurs, mais tout en se métamorphosant en une belle jeune femme, avec de fantastiques yeux verts. Au fur et à mesure qu'elle embellissait, elle commença à attirer l'attention masculine, se constituant alors pour se protéger- une image terre-à-terre, mélange de dureté et d'expérience. Elle n'en demeura pas moins vulnérable et innocente au plus profond d'elle-même. Elle agit face aux hommes en donnant l'impression de ne pas s'en laisser conter, mais elle n'a encore jamais connu l'amour.

Elle tenta un beau jour de dévaliser Otik Sandath, le propriétaire de l'auberge du Dernier Refuge, mais fut prise la main dans le sac. Otik eu tout d'abord envie de la faire arrêter. Mais, touché par l'innocence qu'il discerna sous sa rude personnalité de gamine des rues, il lui offrit du travail à la place. Elle n'accepta son offre que pour échapper à la prison mais, au fil du temps, finit par aimer le tavernier comme un père.

Serveuse à l'auberge du Dernier Refuge durant de nombreuses années, Tika a abandonné ses occupations de voleuse pour devenir un guerrier. Elle fit fréquemment office de "videur", surprenant plus d'un ivrogne qui s'imaginait se débarrasser d'elle sans difficulté. Son attaque préférée consiste à asséner de grands coups de poêlon sur la tête de ses adversaires - une spécialité dans la restauration.

Ayant fait la connaissance des Compagnons de l'auberge alors qu'elle n'était encore qu'une enfant, elle fut contente de les voir quand ils réapparurent à Solacium. Tout le monde la traite comme une vulgaire gamine, ce qui a le don de l'exaspérer car elle considère qu'elle est devenue une femme adulte.

Lorsque les armées-dragons ravagèrent Solacium et abattirent l'arbre des vallées qui supportait jadis l'auberge du Dernier Refuge, Tika développa une haine féroce et éternelle envers les draconiens pour avoir détruit la seule chose qu'elle ait jamais véritablement aimée.

PERSONNALITE

Tika affiche une apparence dure, qui dissimule en fait son innocence et sa vulnérabilité. Elle possède d'authentiques qualités juvéniles, notamment une fascination pour la magie. Elle connaît quelques tours de passe-passe d'illusionniste qu'elle a appris de son père. Elle déteste les hommes vantards et suffisants. Ses années d'expérience comme serveuse lui ont appris à se tenir avec les hommes, mais elle aspire à quelque chose de plus intense. Elle est particulièrement ennuyée que Caramon persite à la considérer comme une gamine. Elle a le vertige, suite à une mauvaise chute durant sa carrière de voleuse.

APPARENCE
Taille 1,7 m, Poids 65 kgs.
Age 19
Cheveux auburn, yeux verts, tâches de rousseur, grain de beauté sur la hanche droite
PREMIERE APPARITION DL1 (comme PNJ), DL2 (comme PJ)



GILTHANAS

Guerrier elfe du 5ème niveau/
Magicien elfe du 4ème niveau



FORCE 12 (Poids maximum 1600 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 4%)
INTELLIGENCE 14 (Nombre maximum de sorts/niveau: 9)
SAGESSE 10 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 16 (Aj. Réaction/Attaque +1, Aj. Défensif -2)
CONSTITUTION 12 (Choc métabolique 80%, Résurrection 85%)
CHARISME 13 (Aj. Réactions +5%)
ALIGNEMENT Chaotique Bon
Base CACAO (en tant que G5) 16 (15 avec bonus des elfes à l'épée courte/longue, 15 avec Aj. aux Protectiles, 14 avec bonus des elfes à l'arc).
ARMURE Cotte de mailles (CA 5) et bouclier (CA 4), avec Bonus de Dextérité: CA 3/2
POINTS DE VIE 17
ARMES
Epée longue +1 (Dégâts 1-8 + 1 PM/1-12 + 1 G, CACAO 14)
Arc long, carquois avec 20 flèches (Dégâts 1-6 PM/G, CACAO 15)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1.150 ppo maximum)
CAPACITES
Langues: Elfe qualinestien, elfe silvanestien, commun
Sorts: 3 sorts de 1er niveau et 2 sorts de 2ème niveau par jour.
Capacités spéciales: Toutes les capacités spéciales des elfes, cf. **Manuel des Joueurs**
LIVRE DE SORTS
1er niveau: *détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique, sommeil.*
2ème niveau: *lévitation, toile d'araignée.*
POINTS D'EXPERIENCE
20.000 guerrier/20.000 magicien
(Aucun bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Gilthanas est le fils de l'Orateur des Astres, qui dirige la nation elfique de Qualinesti. Il a un frère aîné, Porthios, qui héritera de la charge d'Orateur, et une soeur plus jeune, Laurana. Son meilleur ami d'enfance était un demi-elfe nommé Tanis, pupille de l'Orateur des Astres. Mais leur amitié fut brisée quand Laurana tomba amoureuse du demi-elfe. Gilthanas en fut outré, car aucun demi-elfe n'avait la permission de contracter mariage dans la maison royale de Qualinesti. Les amis se querellèrent amèrement et Tanis quitta Qualinost à jamais.

En tant que second héritier du trône, Gilthanas devint, alors qu'il était encore jeune, un conseiller influent et un assistant qui avait la confidence de l'Orateur. Les secrets de la diplomatie ne recélèrent plus aucun mystère pour lui. Outre ses responsabilités officielles, il reçut un enseignement de combattant et de chef militaire.

Lorsque les armés-dragons envahirent l'Abanasnie, nombreux furent ceux qui furent capturés et emprisonnés dans la forteresse de Pax Tharkas, récemment tombée aux mains du seigneur-dragon Verminaard. Gilthanas se vit offrir le commandement d'un groupe d'elfes pour se glisser dans Pax Tharkas et libérer les captifs. La mission s'acheva en tragédie quand sa troupe tomba dans une embuscade draconienne. Assomé, Gilthanas perdit conscience au début de la mêlée et s'effondra dans un fossé où on le laissa pour mort. Ses compagnons furent emmenés à Solacium. Quand il se retrouva ses esprits, il suivit leurs traces. Il n'arriva à Solacium que pour assister à un spectacle horrible: sur la place de la ville, Verminaard avait enchaîné les elfes à des poteaux avant d'appeler Braise, un dragon rouge tout droit sorti de temps reculés, pour qu'il fasse brûler vif ces créatures réduites à l'impuissance.

Pris de fureur, Gilthanas se lança en avant pour attaquer Verminaard, mais il en fut empêché par Théros Féral, le forgeron.

"Retiens ta main, jeune elfe, car tu ne peux rien contre de telles forces. Sois patient - tu auras ta chance de le tuer," lui dit Théros.

Secoué par de lourds sanglots, Gilthanas dut se rendre à la raison mais l'envie aui le consumme de venger les siens, victimes des supplices de Verminaard, ne s'éteindra pas tant que le seigneur-dragon maléfique sera encore vivant.

Théros offrit une cachette au jeune elfe, mais Gilthanas se rendit à l'auberge du Dernier Refuge pour y recueillir des informations. L'ayant reconnu, un groupe de draconniens tentèrent de le faire prisonnier. Sa dernière heure aurait dû sonner alors, s'il n'avait été sauvé par un petit groupe d'amis - dans lequel se trouvait Tanis, son ami d'enfance.

PERSONNALITE

Gilthanas est un individu de bravoure et de compagnie agréable, avec une passion pour l'aventure. Ses talents de diplomate et sa personnalité d'elfe font de lui un camarade délicieux. Il se préoccupe parfois trop du protocole et croit sincèrement à la supériorité de la race des elfes. Tout en pouvant manquer de perspicacité et avoir l'esprit quelque peu obtus, il est au fond de lui honnête, juste, sensible et bien intentionné. Il se montre optimiste, héroïque et amical. Son unique obsession porte sur sa haine de Verminaard pour avoir massacré ses compagnons elfes. Il agira impétueusement dès qu'apparaît la moindre chance de tuer le grand sénéchal-dragon. Il respecte énorment Tanis, mais il est toujours fermement opposé à la relation qui l'unit à Laurana.

APPARENCE
Taille 1,7 m, Poids 60 kgs
Age 110 (réel)/20 (apparent)
Cheveux blonds, yeux noisette
PREMIERE APPARITION DL2





LAURANA

Guerrière elfe du 4ème niveau

FORCE 13 (Poids maximum 1600 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 4%)
INTELLIGENCE 15 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 12 (Pas d'ajustement)
DEXTERITE 17 (Aj. Réaction/attaque +2, Aj. défensif -3)
CONSTITUTION 14 (Choc métabolique 88%, Résurrection 92%)
CHARISME 16 (Base de Loyauté +20%, Aj. Réactions +25%)
ALIGNEMENT Chaotique Bon
Base CACAO 18 (17 avec bonus des elfes à l'épée courte/longue, 16 avec Aj. aux Protectiles, 15 avec bonus des elfes à l'arc)
ARMURE *Cotte de mailles +1* (CA 4) et bouclier (CA 3), avec Bonus de Dextérité: CA 0/1
POINTS DE VIE 24
ARMES
Epée courte (Dégâts 1-6 PM/1-8 G, CACAO 14)
EQUIPEMENT Comme le souhaite le joueur (500 pac/1.150 ppo maximum)
LANGUES Commun, elfe qualinestien, elfe silvanestien
CAPACITES SPECIALES: Toutes les capacités spéciales des elfes, cf. **Manuel des Joueurs**
POINTS D'EXPERIENCE
13.000 (Aucun bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

Laurana est le plus jeune enfant de l'Orateur des Astres, qui dirige la nation elfique des Qualinesti. Elle avait deux jeunes frères, Gilthanas et Porthios, ce dernier étant l'héritier du trône. Gilthanas, qui a à peu près son âge, fut pendant des années celui à qui elle se confiait le plus volontiers. Le meilleur ami de Gilthanas était un demi-elfe nommé Tanis, pupille de l'Orateur des Astres. Gilthanas, Tanis et Laurana jouèrent longtemps ensemble et, petit à petit, l'adolescente tomba amoureuse du demi-elfe à la beauté indéniable. Et Tanis, croyait-elle de son côté, tomba amoureux d'elle. Durant de plusieurs années, leur amour fut un jeu enfantin et ils promirent de se marier quand ils seraient en âge de le faire. Joyeuse, elle confia ses aspirations romantiques à son frère Gilthanas.

Sa réaction ne fut pas du tout celle qu'elle espérait. Il fut furieux contre elle et Tanis.

"Comment peux-tu songer à épouser un sang-mêlé?" s'écrai-t-il. Il partit avec fracas pour retrouver Tanis. Elle n'apprit jamais avec certitude les détails de leur discussion, mais, une semaine plus tard, Tanis décida de quitter Qualinost et d'explorer le monde extérieur. Le coeur de Laurana en fut brisé, et elle attendit chaque jour son retour.

Dans les années qui suivirent, Laurana assista son père dans nombre de domaines complexes du gouvernement des elfes. Son charme naturel, son héritage elfique et ses qualités grandissantes de diplomacie lui valurent le respect de son père. Elle paraissait avoir oublié Tanis, au profond soulagement de Gilthanas. Il n'avait nullement l'intention d'interdire quoi que ce soit à sa soeur, mais un demi-elfe aux origines douteuses, quelle que soit la beauté de ses traits, n'était point un parti digne d'une princesse.

Mais Laurana n'avait rien oublié.

PERSONNALITE

Laurana connut une enfance riche et gâté, où on l'habitua à obtenir tout ce qu'elle désirait. Son amour pour Tanis eut pour origine une passion de petite fille, égoïste et possessive. Elle se comporte encore d'une manière terriblement enfantine quand elle apparaît pour la première fois dans la saga, mais ses talents de diplomate et son expérience politique aident à compenser ce trait de personnalité. Une profonde noblesse caractérise la jeune demoiselle elfe, qui s'affirme en plus au fil des épreuves qu'il lui faut subir.

Cette propension permet à Laurana de grandir alors qu'elle doit faire face au danger et à l'inconfort. Surmontant les multiples instants critiques qui émaillent l'aventure, elle devient de plus en plus adulte, sûre d'elle, courageuse et compétente.

Elle dispose d'immenses ressources innées, chose qui ne frappe pas au premier coup d'oeil. Naturellement apte à diriger et commander les autres, elle se montre exceptionnellement douée pour la stratégie et les tactiques militaires, ce qui est susceptible de la surprendre elle-même autant que son entourage.

L'unique chose qui ne change pas chez Laurana reste son amour pour Tanis. Il a beau avoir démarré comme une passion adolescente, mais il se raffermit de jour en jour.

APPARENCE
Taille 1,65 m, Poids 55 kgs.
Age 80 (réel)/18 (apparent)
Cheveux blonds (dorés comme le miel), yeux noisette
PREMIERE APPARITION DL2 (comme PNJ), DL6 (comme PJ)

ELISTAN

Clerc humain du 7ème niveau





FORCE 13 (Poids maximum 1600 ppo, Ouverture des portes 1-2, Torsion de barres/Soulèvement de herse 4%)
INTELLIGENCE 14 (Pas d'ajustement)
SAGESSE 17 (Aj. Attaques mentales +3, Bonus de sorts cléricaux: deux de 1er niveau, deux de 2ème niveau et un de 3ème niveau)
DEXTERITE 12 (Pas d'ajustement)
CONSTITUTION 12 (Choc métabolique 80%, Résurrection 85%)
CHARISME 16 (Base de Loyauté +20%, Aj. Réactions +25%)
ALIGNEMENT Loyal Bon
Base CACAO 16
ARMURE Cotte de mailles (CA 5)
POINTS DE VIE 40
ARMES
Marteau de guerre (Dégâts 2-5 PM/1-4 G, CACAO 16)
EQUIPEMENT
Médaillon de la foi
Le restant comme le souhaite le joueur (500 pac/1.150 ppo maximum)
CAPACITES
Langues: Commun, questeur, elfe qualinestien
Sorts: 5 sorts de 1er niveau, 5 sorts de 2ème niveau, 3 sorts de 3ème niveau et 1 sort de 4ème niveau.
POINTS D'EXPERIENCE
75.000 (10% de bonus aux x.p. gagnés)

ANTECEDENTS

A Havre, alors qu'il n'était encore qu'un enfant, **Elistan** s'avéra être un élève des plus prometteurs. Ses parents, appartenant à la petite noblesse, encouragèrent son éducation et l'adolescent franchit les différents cycles de l'Université en faisant été des meilleurs résultats depuis la fondation de la ville. Sa spécialité était la philosophie, et il fut donc normal qu'il devint un clerc de la religion des Questeurs après avoir reçu son diplôme.

Les Questeurs étaient alors en passe de devenir le mouvement religieux dominant dans les environs de Havre/Solacium, en Abanasnie. Ils croyaient que, dans la mesure où les anciens dieux avaient disparu, d'autres divinités attendaient que l'on celébrât leur culte. Grâce à leurs investigations, prières et méthodes divinatoires, ils espéraient découvrir ces nouveaux dieux.

Elistan fut non seulement un homme de grand savoir et d'érudition, mais aussi un chef doté d'un charisme immense.

A l'âge de 28 ans, il devint le plus jeune prêtre à être appointé Grand Questeur, faisant ainsi partie de l'aristocratie religieuse de la région. Som importance grandit au sein des affaires politiques de Havre et la population toute entière l'aimait.

La plupart des clercs des Questeurs étaient des hypocrites, cherchant avant tout le pouvoir et la vérité ensuite. Mais Elistan était différent. En dépit des réalités du gouvernement et de la politique, il ne perdit jamais de vue son objectif: découvrir les vrais dieux.

A l'âge de 40 ans, Elistan dut surmonter un véritable drame qui le frappait: il contracta une étrange maladie qui s'avérerait fatale un jour ou l'autre. Miné par cette infection, il pourrait fort bien ne pas mourir avant plusieurs années, mais ses forces et sa santé iraient en déclinant.

Un beau jour apparut un clerc qui accomplissait des miracles: Verminaard, qui se donnait le titre de Grand Sénéchal des Dragons. Il promit bénédictions divines et pouvoir temporel aux Grands Questeurs à condition de se convertir à sa cause. Elistan fut le seul dissident. Les autres suivirent Verminaard. Mais une fois les armées du seigneur-dragon déployées, il se retourna contre eux et les Grands Questeurs se retrouvèrent incarcérés dans la citadelle de Pax Tharkas. Souffrant constamment du cancer qui le rongeait de l'intérieur, Elistan y fut emmené de force. Dans la mesure où tout le monde acceptait les directives du clerc, Verminaard espérait se servir de lui pour briser la volonté des habitants de Havre. Mais même sous la torture, Elistan demeura inflexible. Verminaard le jeta finalement dans un des cachots de Pax Tharkas pour qu'il y périsse, seul.

Il en fut délivré par un groupe de braves aventuriers. Bien qu'il fut à deux doigts d'expirer, une femme du nom de Lunedor lui parla du retour sur Krynn des anciens dieux. Elle paraissait sincère et il souhaita disposer de plus de temps pour l'écouter, mais il savait que son heure était venue.

C'est alors qu'arriva un miracle: elle guérit sa maladie en invoquant la déesse Mishakal. Il emboîta alors le pas à Lunedor et ses compagnons quand ils coniduisirent les siens hors de la forteresse, pour explorer les contrées sauvages pour y chercher désespérément un abri. Au cours de ces jours sombres et glacés. Elistan fut rempli de joie car Lunedor lui permit de lire les *Anneaux de Mishakal,* les écrits des dieux. Il découvrit la vraie foi sur ces minces disques de platine. A force de méditation et de prières, il se rapprocha de Paladine, le Paladin Céleste. Et Paladine l'accepta à son service. En l'espace d'une nuit. Elistan se vit octroyé le pouvoir de lancer des sorts. Le *Médaillon de la foi* de Lunedor se dupliqua magiquement et il reçut un *Médaillon de la foi* orné du symbole de Paladine, un triangle d'argent.

PERSONNALITE

Elistan est un individu impressionnant; un immense charisme se dégage de sa personne. Chef expérimenté, tant dans le domaine temporel que spirituel. Son engagement pour la cause du bien est sacré et il a dédié son existence au service de Paladine. Homme de paix au plus profond de son âme, il ne craint pas de faire la guerre aux ennemis du bien.

APPARENCE
Taille 1,73 m, Poids 80 kgs.
Age 45
Cheveux bruns (grisonnants), yeux marrons
PREMIERE APPARITION DL2 (comme PNJ), DL6 (comme PJ)


hiddukel
chemosh
kiri-jolith
queen of darkness
gilean
paladine
morgion
mishakal
BRANCH
LES CONSTELLATIONS DE KRYNN
Maurus '84

sargonnas

majere

habbakuk

zeboim

ala

LES LUNES



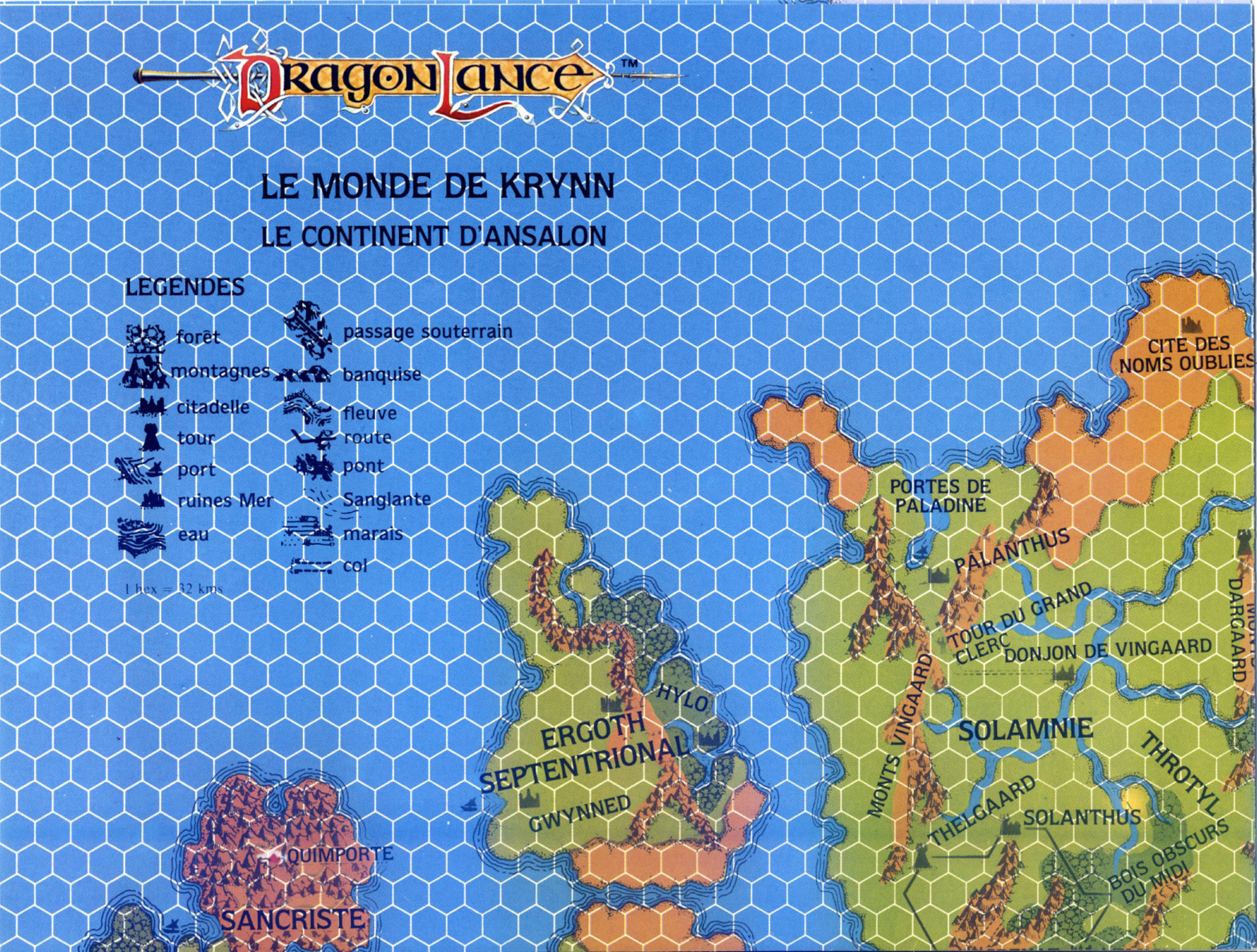


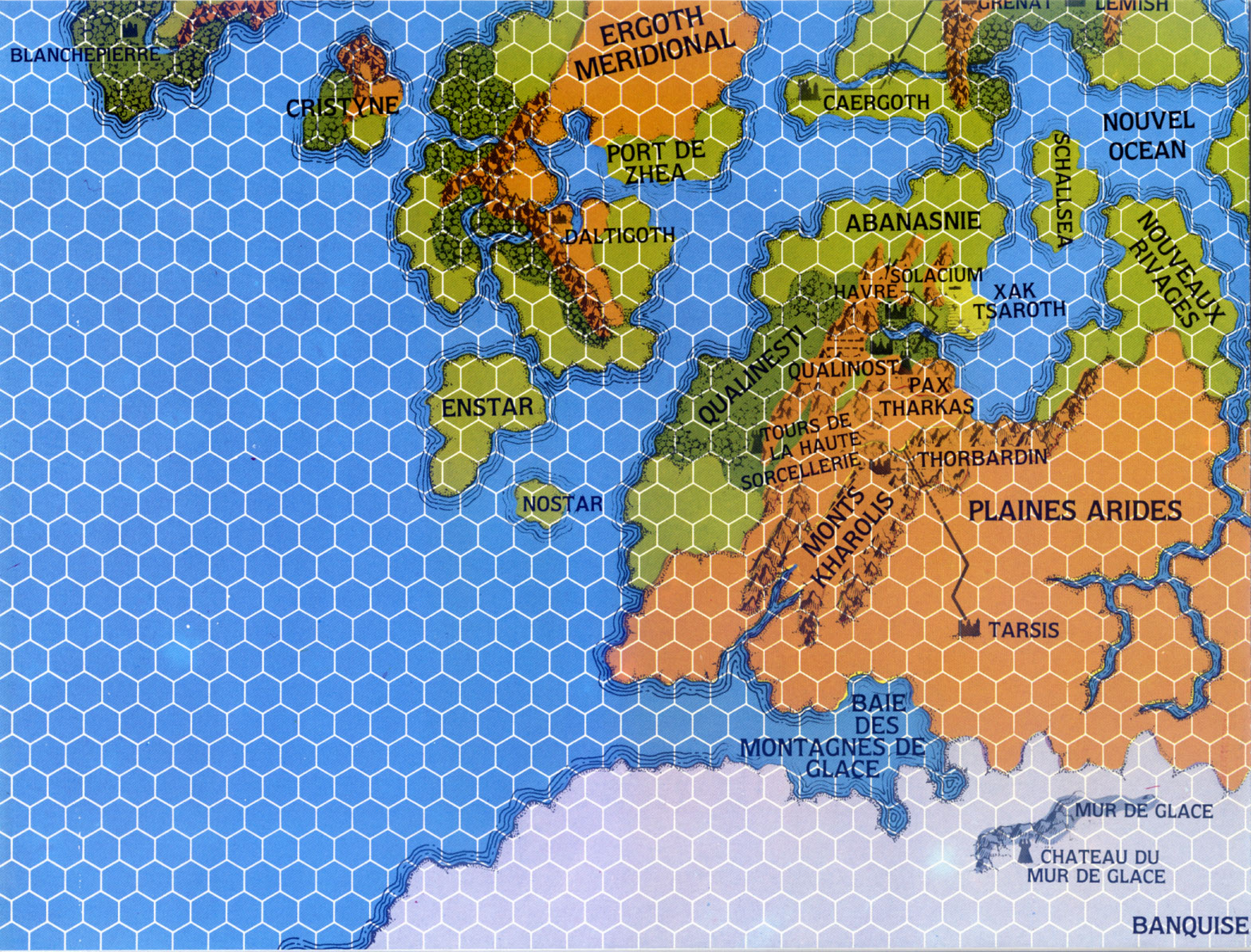


LES PLANETES

- sirrion
- reorx
- chislev
- zivilyn
- shinare

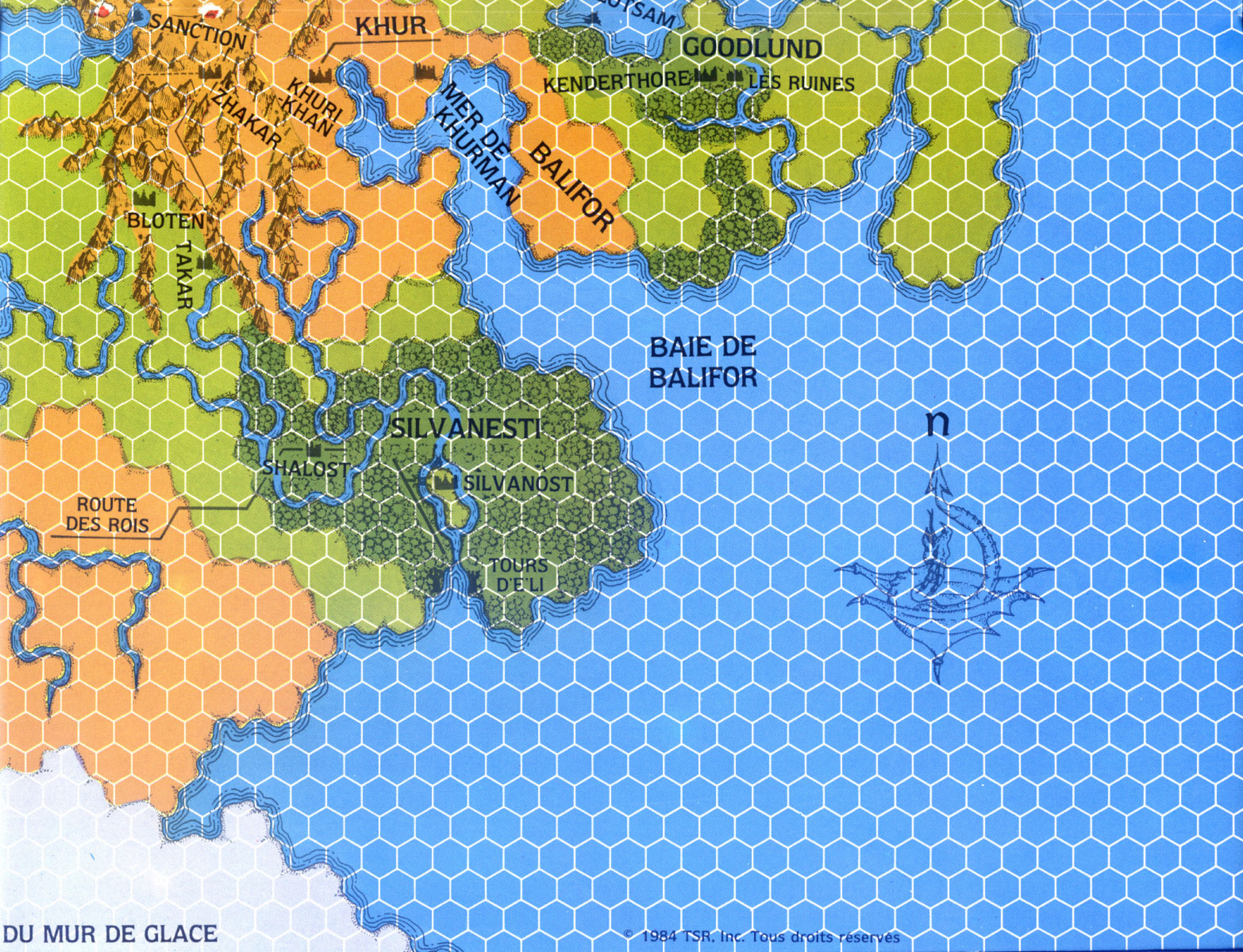



DragonLance™
LE MONDE DE KRYNN
LE CONTINENT D'ANSALON
LEGENDES
forêt
montagnes
citadelle
tour
port
ruines Mer
eau
passage souterrain
banquise
fleuve
route
pont
Sanglante
marais
col
1 hex = 32 kms
CITE DES NOMS OUBLIES
PORTES DE PALADINE
PALANTHUS
TOUR DU GRAND CLERC
DONJON DE VINGAARD
MONTS DARGAARD
HYLO
ERGOTH SEPTENTRIONAL
GWYNNED
MONTS VINGAARD
SOLAMNIE
THROTYL
THELGAARD
SOLANTHUS
BOIS OBSCURS DU MIDI
QUIMPORTE
SANCRISTE



BLANCHEPIERRE
CRISTYNE
ERGOTH MERIDIONAL
PORT DE ZHEA
DALTIGOTH
CAERGOTH
NOUVEL OCEAN
SCHALLSEA
NOUVEAUX RIVAGES
ABANASNIE
SOLACIUM
HAVRE
XAK TSAROTH
QUALINESTI
QUALINOST
PAX THARKAS
ENSTAR
TOURS DE LA HAUTE SORCELLERIE
THORBARDIN
NOSTAR
PLAINES ARIDES
MONTS KHAROLIS
TARSIS
BAIE DES MONTAGNES DE GLACE
MUR DE GLACE
CHATEAU DU MUR DE GLACE
BANQUISE


NORDMAAR
DONJON DU NORD
LE GRAND MARECAGE
VALKINORD
KARTHAY
TOUR DE WINSTON
MITHAS
KOTHAS
KALAMAN
DONJON DE DARGAARD
ESTARIDIE
TAMAN BUSUK
KERNEN
GARGATH
DEUSDOMUS
NERAKA
SEIGNEURS DE PERDITION
MER SANGLANTE D'ISTAR
BAIE DE SANG
SANGTINELLE


SANCTION
KHUR
GOODLUND
KENDERTHORE
LES RUINES
KHURI KHAN
ZHAKAR
MER DE KHURMAN
BALIFOR
BLOTEN
TAKAR
BAIE DE BALIFOR
SILVANESTI
SHALOST
SILVANOST
ROUTE DES ROIS
TOURS D'E'LI
n
DU MUR DE GLACE



Les contrées d'Abanasynie

1 hex = 1,6 km

Crystalmir Lake

Solace

Gateway

le bois des Ombres

haven

Qualinesti

Qualinost

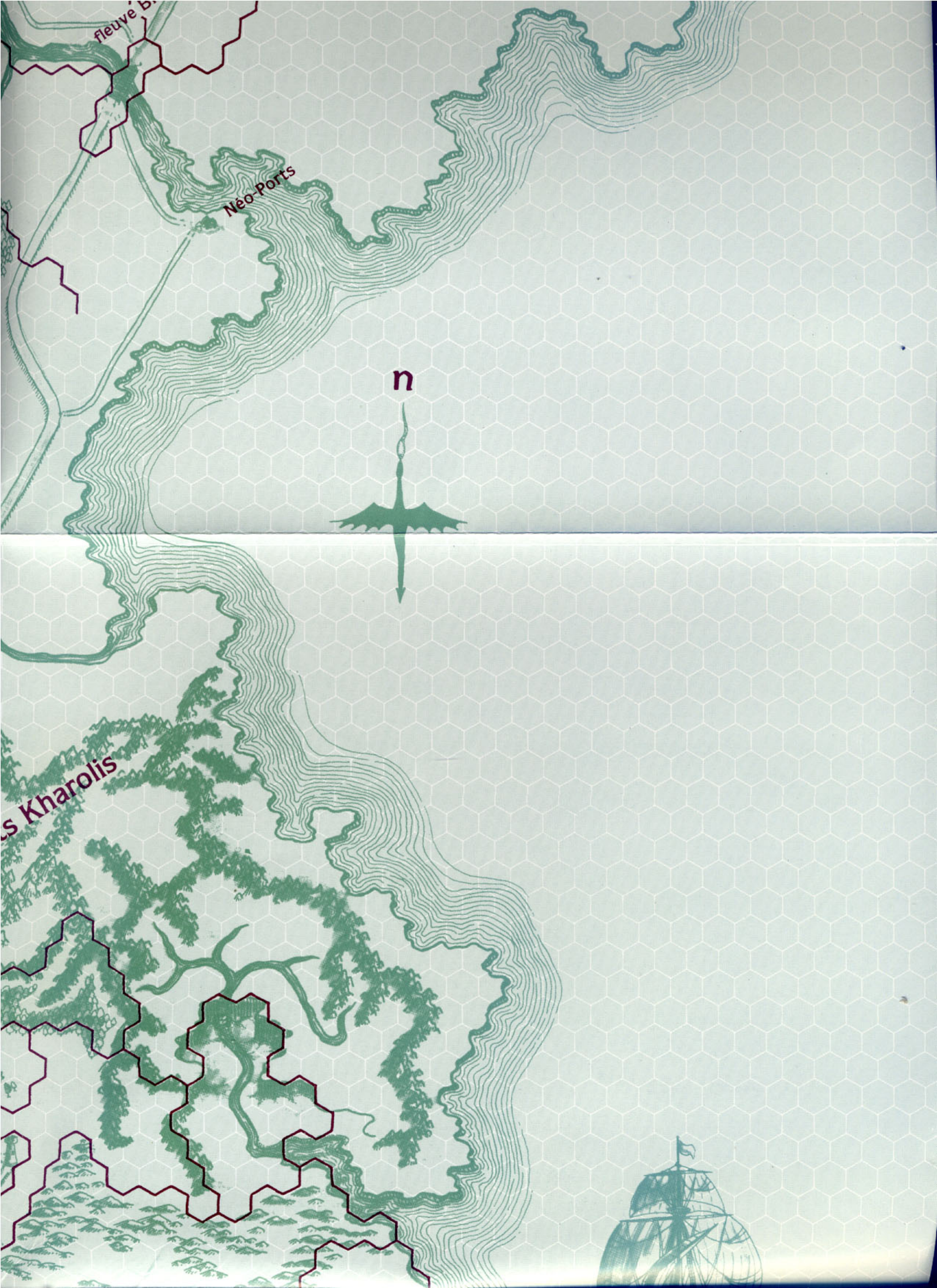


le bois des Ombres
haven
Qualinesti
Qualinost
pax tharkas



Pax tharkas


Xak Tsaroth
Que-Kiri
Que-Shu
Que-Teh
fleuve Blanche-rage
Néo-Ports


fleuve B
Néo-Ports
n
s Kharolis



ts Kharolis
plaines de Dergoth



Le royaume de Thorbardin

Légendes des blocs urbains

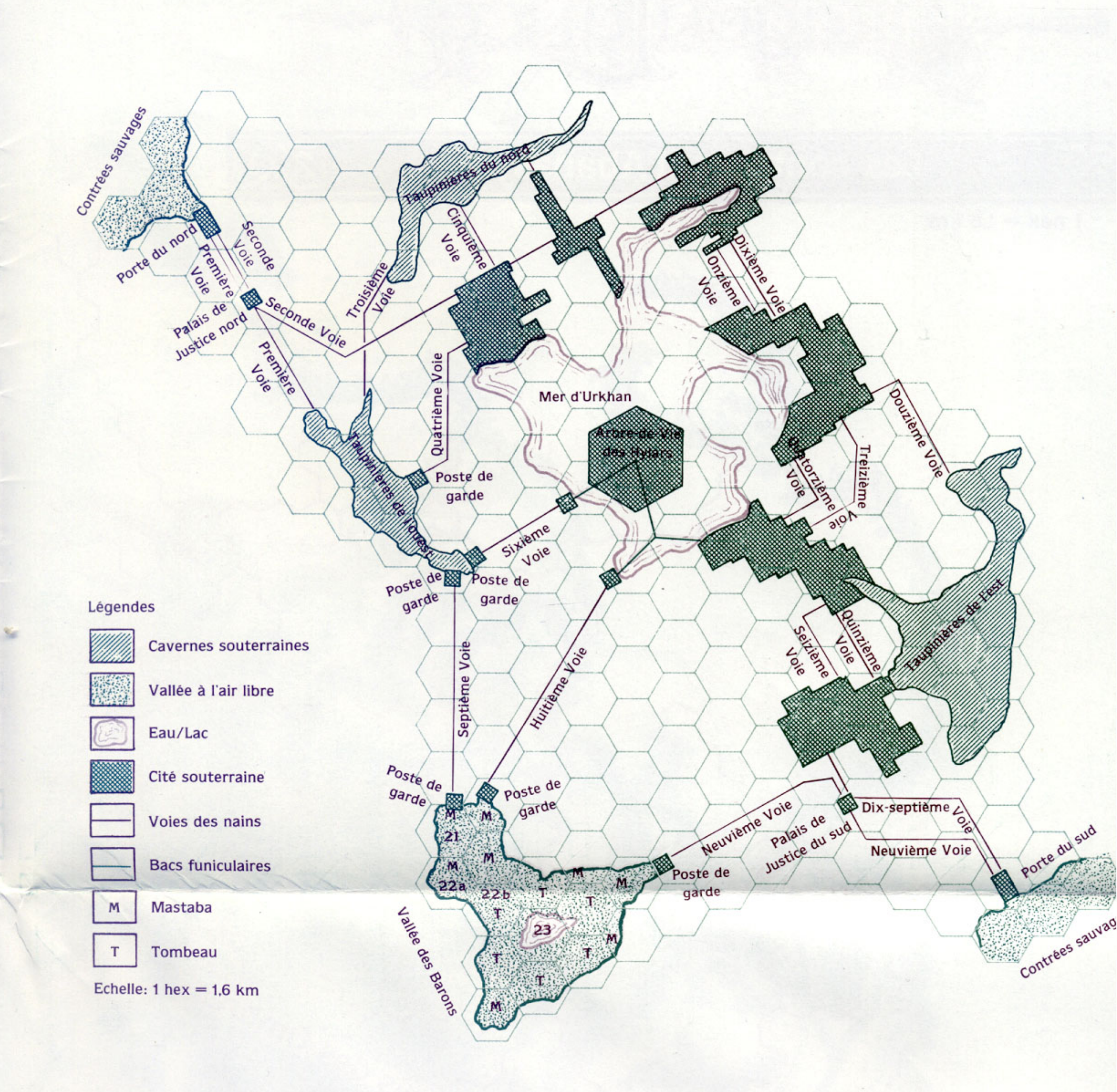
Symbole	Légende
	Roc massif
	Colonne de pierre
	Porte
	Porte secrète
	Escalier descendant
	Escalier ascendant
	Gouffre
	Tranchée
	Herse
	Filet
	Eau
	Plantes
	Siège
	Rebord de balcon

n

Echelle: 1 hex = 3 m
Orientation: Nord

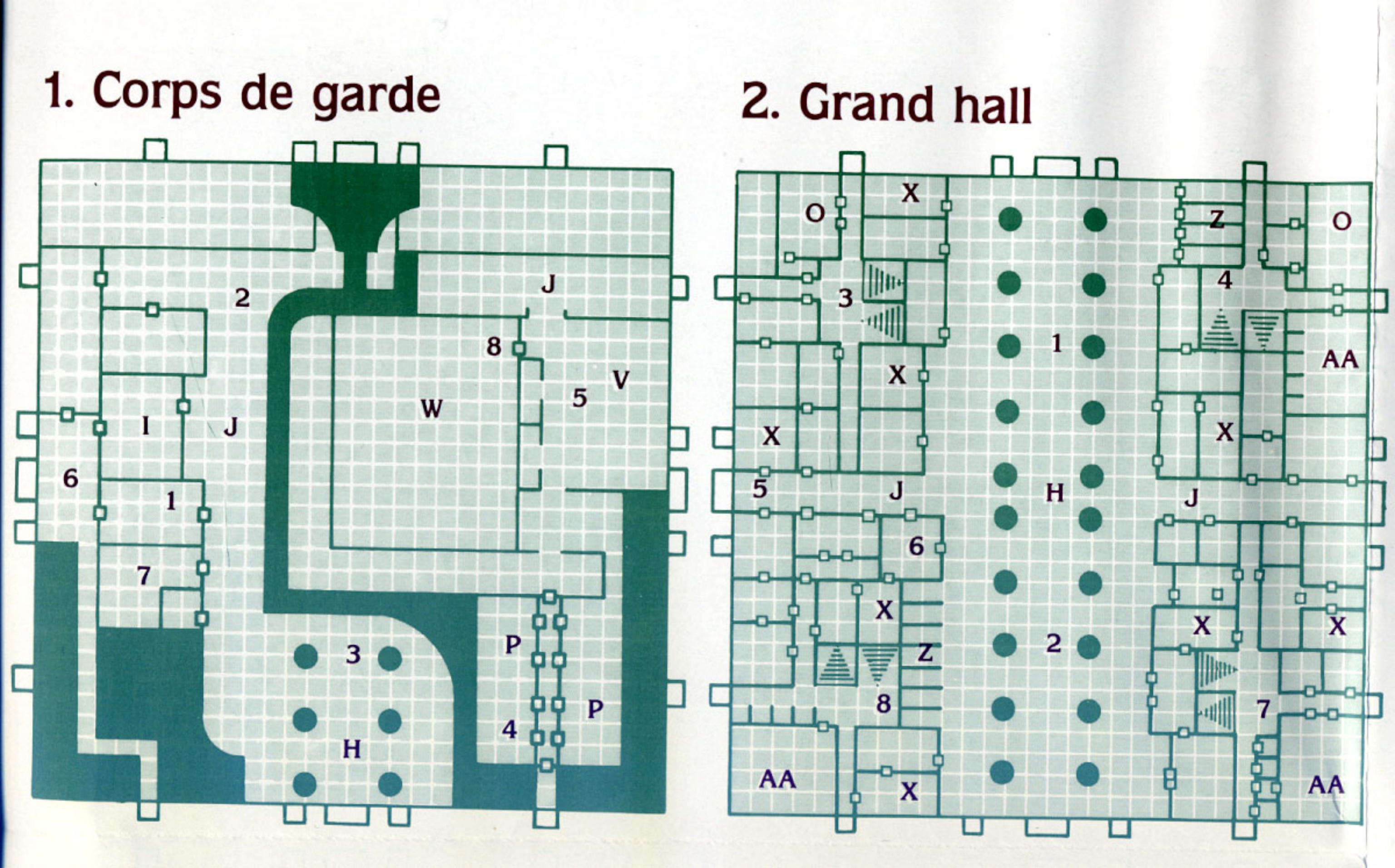
Légendes des pièces

A Cour royale
B Patio
C Salles d'exposition
D Docks
E Pont-levis
F Brasier
G Cailloux
H Grand hall
I Quartiers des gardes
J Vestibule
K Port
L Maisons
M Intersection
N Machines
O Bureaux
P Magasins de pièces détachées
Q Allée
R Arbustes
S Etang
T Geôles
U Chemin d'agrément
V Atelier
W Mécanisme de l'arbre de transmission
X Echoppes
Y Casernes des soldats
Z Stalles
AA Entrepôts
BB Moteurs du système de transport
CC Puits de transport
DD Magasin d'armes
EE Eventaires
FF Temple


Contrées sauvages
Porte du nord
Première Voie
Seconde Voie
Palais de Justice nord
Seconde Voie
Première Voie
Troisième Voie
Taupinières du nord
Cinquième Voie
Quatrième Voie
Taupinières de l'ouest
Poste de garde
Mer d'Urkhan
Arbre-de-vie des Hylars
Dixième Voie
Onzième Voie
Douzième Voie
Treizième Voie
Quatorzième Voie
Voie
Sixième Voie
Poste de garde
Poste de garde
Septième Voie
Huitième Voie
Taupinières de l'est
Quinzième Voie
Seizième Voie
Poste de garde
Poste de garde
Neuvième Voie
Poste de garde
Palais de Justice du sud
Dix-septième Voie
Neuvième Voie
Porte du sud
Contrées sauvag
Vallée des Barons
M
21
22a
22b
T
23
Légendes
Cavernes souterraines
Vallée à l'air libre
Eau/Lac
Cité souterraine
Voies des nains
Bacs funiculaires
M Mastaba
T Tombeau
Echelle: 1 hex = 1,6 km

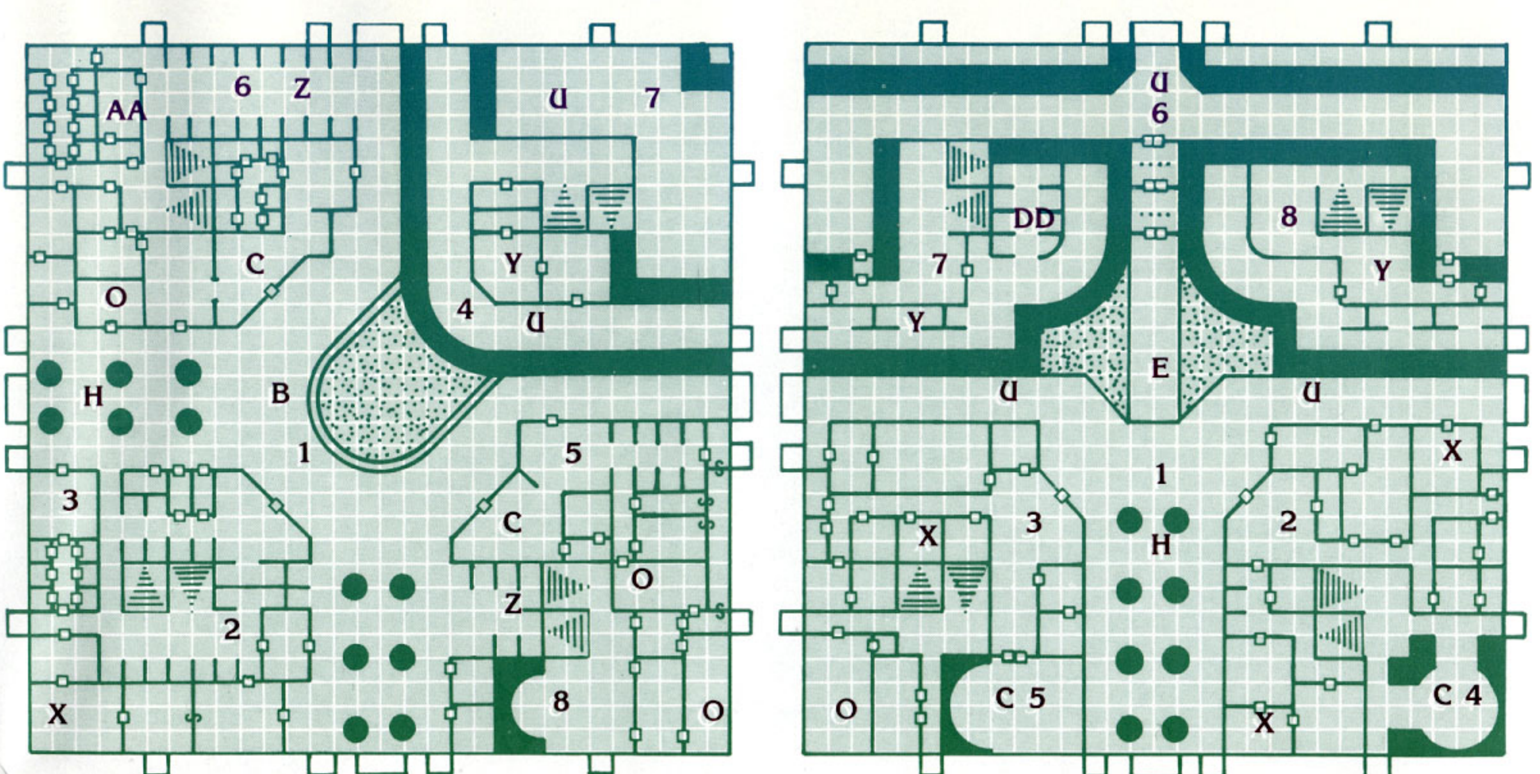
1. Corps de garde

2. Grand hall



3. Angle du Rempart des rois I

4. Entrée du Rempart des rois



5. Rempart des rois I

U
3
AA
Y
4
U
U
U
1
7
X
X
L
Z
8
2
5
6
FF
H
O
O

6. Rempart des rois II

3
U
Z
Z
4
Y
2
U
1
U
U
O
6
O
X
H
X
5
8
7
Z
X
X

7. Angle du Rempart des rois II

O
3
2
DD
8
I
7
1
4
DD
B
Z
6
5
Z
Z



8. Cour seigneuriale des Barons

AA
7
O
O
FF
2
A 1
4
3
J
J
6
5
O
H
AA
M
J 8
M

9. Résidences

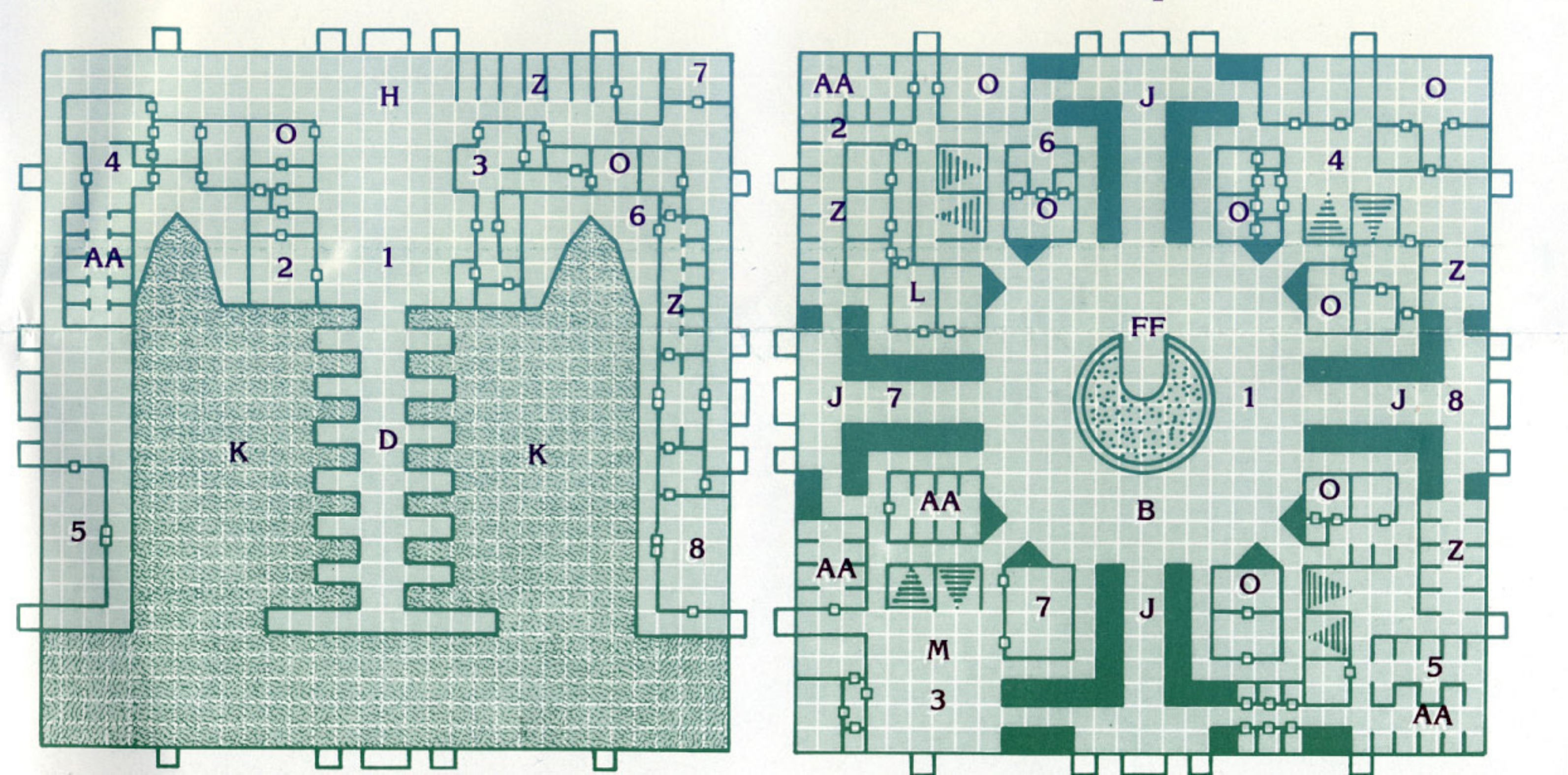
2 H 1 L 2
L J
5
2 7
4 L
3
L J 2
2
2 L 6
8

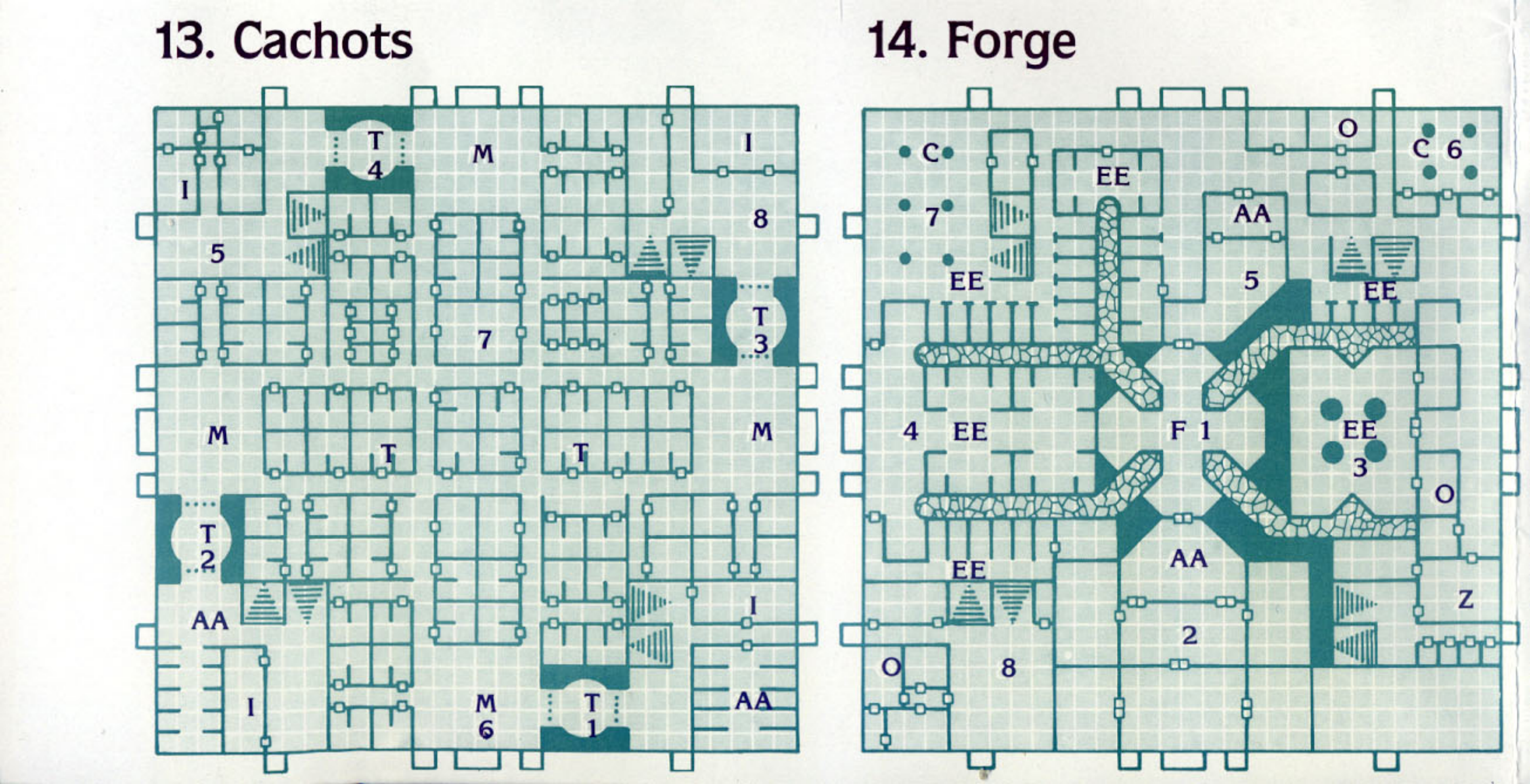
10. Puits de transport

AA P
8 J 7
4 FF C 3
M CC 1 J
Z
FF 5
2
Z
P 6
J

11. Quai

12. Grand temple




13. Cachots
T 4
M
I
I
8
5
7
T 3
M
T
T
M
T 2
AA
I
M 6
T 1
I
AA
14. Forge
C
7
EE
O
C 6
AA
EE
5
EE
4
EE
F 1
EE 3
O
AA
EE
Z
2
O
8

15. Moteurs du système de transport

16. Jardins

